

MONSTRUOS:
2 CD-uri + Poster!

Heroes of M&M IV
Reîmprospătează
binecunoscuta saga

anul III (25)
iunie-iulie 2002
89.500 lei

U-GAMES

2 CD-uri

TOP-DEMO

Soldier of Fortune 2

TOP-DEMO

Zanzarah

11 DEMO-uri: Tony Hawk's Pro Skater 3, Atrox, Industry Giant 2,
Mobile Forces, The Sum of All Fears, Strategic Command

4 VIDEO-uri: Commandos 3, Archangel, Robin Hood, OpF: Resistance

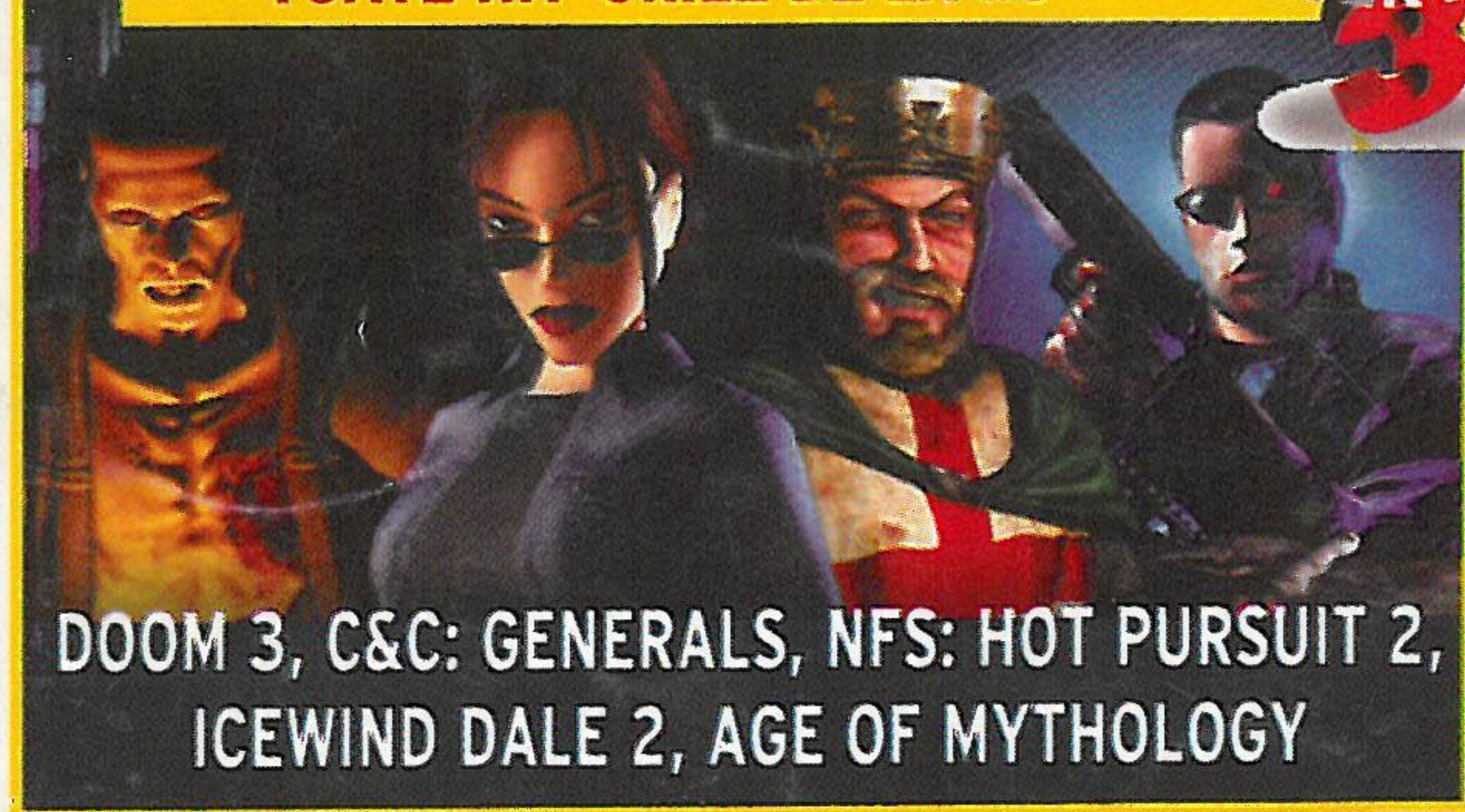
PATCHES: Dungeon Siege Editor, Heroes of M&M IV, Earth 2150

SPECIALS: Counter-Strike 1.5 FULL, Wallpapers

Morrowind

Bethesda vine cu un RPG clasic îmbrăcat într-o
mantie high-end. A devenit prin aceasta cel mai
bun joc de aventură al anului?

TOATE HIT-URILE DE LA E3



DOOM 3, C&C: GENERALS, NFS: HOT PURSUIT 2,
ICEWIND DALE 2, AGE OF MYTHOLOGY

Hardware

În test: 14 plăci grafice de lux - cele mai rapide, mai
scumpe, câștigătoare testului. Noutăți despre GeForce 4
și Radeon 8500 într-o perspectivă asupra pieței.

Avanpremieră

Neverwinter Nights

Mega RPG-ul creatorilor lui Baldur's Gate:
versiunea beta jucată intens
și cele mai noi imagini



GTA3

Urmăriri și războaie între bande într-o fascinantă
lume 3D: trei cartiere, 11 tipuri de arme, 60 de
mașini, 70 de misiuni - și tu ești prins la mijloc!



providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51



Ciprian Coroianu
Redactor-șef

Jocurile, încotro?

În afara căldurii infernale, există lucruri în lume care sunt în măsură să topească chiar și cea mai înghețată inimă. Unul dintre ele poate fi că România nu a participat la Campionatul Mondial din Japonia/Coreea, evident, din cauze oculte... Cel mai eficace însă este dorul. Cui nu i s-a întâmplat să se trezească amintindu-și de zilele copilăriei, în care juca fotbal în curtea școlii sau se uita la desene animate, perioadă în care singura preocupare era să ne plictisim cât mai puțin posibil? Care dintre noi nu varsă o lacrimă gândindu-se la zilele petrecute în sălile de jocuri, cheltuind vagoane de bani cu **Wolfenstein** sau **Doom**? Fac parte din cei care își enervau părinții din necesitatea de a-și cumpăra jocul săptămânal, sărind în două picioare cu pumnii strânși și cu o grimasă trolică întipărită pe față, în speranța că bunii părinți îmi vor arunca niște bănuți.

Îmi amintesc și acum o întâmplare cu două jocuri pe care le așteptam cu sufletul la gură. Mă văd intrând în căsuța mea, aflată la câțiva pași de civilizație, cu două CD-uri originale în mână și un surâs întipărit pe buze. Pun cu grijă CD-ul pe masă și rămân pentru câteva clipe într-o dulce contemplație: **Civilization II** și **Panzer General II**. Cu mâna tremurândă pun primul CD în unitate, aștept preț de câteva clipe și... îmi apare un text care pentru mine însemna o adevărată rună. Stupoare, jocul era într-o limbă străină mie: germana! Simt cum încet-încet mă cuprinde panica. Într-o clipă, fericirea mea s-a transformat în crudă amărăciune. Cu ce-am greșit oare? Primul meu gând rațional a fost "Fir-ar! Asta da cadou!" Fără să mai aștept o secundă, mă catapultez spre telefon și formez numărul prietenului meu. Acesta, trezit din caldul său așternut, îmi lansează o sarabandă bine hrănită de cuvinte grele, dar revine până la urmă la sentimente mai nobile și, înțelegându-mi starea sufletească, începe să mă consoleze. "Las' că mai merg pe la nemți, le zic să-l schimbe, nu-ți fă probleme. Dacă vrei, îți dau un dicționar până atunci..." O, zei! Pentru Champollion a fost mai simplu decât pentru sărmanul meu creier și așa obosit după cumplitele examene din sesiune.

De ce vă spun toate acestea? Simplu! Pentru că în ultimii ani au apărut tone de jocuri care practic seamănă atât de mult unul cu celălalt, încât par a fi clone ale aceluiași gen. Pentru că pe vremuri eram în stare să joc ore întregi, cu dicționarul lângă mine, un joc pe care mai mult îl intuam, decât să-l înțeleg...

Dar mai bine să vedem un exemplu - **Dungeon Siege**. La început am fost de-a dreptul entuziasat. Grafică excepțională, coloană sonoră impecabilă. După câteva zile de joc am avut însă senzația că ceva nu funcționează. "Ceva" mă prinde puțin sau deloc. Nu reușește să mă țină mai mult de două ore în fața monitorului. E greu de spus totuși ce anume nu funcționează bine. Poate carisma săracă a adversarilor, quest-urile de-a dreptul hilare... sau poate povestea? Atmosfera este lăsată pe planul secund în favoarea aspectului tehnic al jocului. Toate acestea au început odată cu apariția plăcilor grafice 3D. De atunci, casele de software s-au năpustit asupra noii tehnologii în așa fel încât propriile produse să aibă parte de o grafică care să te facă să întorci capul ca după fete frumoase. Mai țineți minte jocurile de acum zece ani? Pe câteva dischete apăreau adevărate capodopere ca **Dungeon Master**, **Shadow of the Beast**, **Populous**, **Civ...**

Ce anume a făcut nemuritoare bătrânele jocuri, căci în acea perioadă nu existau plăci 3D, nici unități CD-ROM de 52x sau hard-uri de 80 GB. Pentru distracție era suficient un floppy care să funcționeze și un joystick bun! Pentru grafică și sunet nu se putea face mare lucru, dat fiind că nu se comercializa un joc pe 20 de dischete. Casele de software se concentrău pe gameplay, în așa fel încât jocurile lor să fie cât mai distractive. E clar, nu-i așa? Jocuri care să te distreze!

Brusc, mă fulgerează un gând atroce. Îmi amintesc titluri ca **Black&White** sau **Return to Castle Wolfenstein** și îmi dau seama de un fapt: tendința actuală este aceea de a impresiona și nu de a implica! Cu inima strânsă mă îndrept azi spre **Morrowind** și simt repede cum mă pierd într-o lume parcă demult uitată.

Și totuși...

P.S.

După cum ați remarcat, numărul curent este semnat iunie-iulie. Vă asigur că nici o plagă nu a lovit redacția PC Games și că nu ne asumăm faptul că echipa Germaniei a pierdut în fața Celecao. În decembrie vom completa seria anuală cu un număr SPECIAL, care va apărea în preajma sărbătorilor. Până atunci vă invit să ne trimiteți sugestii referitoare la tot ceea ce ați vrea să conțină acest număr.

Noua adresă a redacției PC Games România: Str. Slatinei nr. 6, cod 3700 ORADEA, jud. Bihor
tel./fax: 0259-441.526, tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro, www.pcgames.ro

Cuprins iunie-iulie/2002

Actualități

Editorial 3

News

Soldier of Fortune II Patch 6

Time of Defiance 6

America's Army 7

Black & White 7

Colin McRae 3 7

Primal Hunt 7

Vietcong 8

SWAT: Urban Justice 8

Postal 2 8

Feedback: Jedi Knight 2: Jedi Outcast 9

Avanpremieră

Strategie

Barometru 27

Highlights E3 28

Republic: The Revolution 29

Command & Conquer: Generals 30

Age of Mythology 32

Spellforce 34

Action

Barometru 35

Highlights E3 36

Splinter Cell 37

Doom 3 38

Breed 40

Raven Shield 42

Adventure

Barometru 43

Highlights E3 44

Broken Sword 45

Neverwinter Nights 46

Icwind Dale 2 52

Tomb Raider: Angel of Darkness 54

Sport

Barometru 55

Highlights E3 56

Need for Speed: Hot Pursuit 2 57

Test

Cum testăm 59

Jocul lunii

GTA 3 60

Strategie

Recomandări actuale 67

Heroes of Might & Magic 4 68

Sudden Strike 2 72

Remember 74

Action

Recomandări actuale 75

Zanzarah 76

Blood Omen 78

Die Hard: Nakatomi Plaza 79

Remember 80

Adventure

Recomandări actuale 81

Morrowind 82

Might & Magic 9 86

Remember 88

Sport

Recomandări actuale 89

M.S. RacingWorld - Kart 2002 90

Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver 91

Remember 93

Hardware

News 10

Test

Plăci grafice 14

Tuning Jedi Knight 2: Jedi Outcast 18

Tuning Dungeon Siege 20

Athlon XP vs. P4 22

Test periferice 24

Test sound-hardware 25

Service

Enciclopedia lumii jocurilor 93

Poșta redacției 94

Concept & Art 97

Impressum 98

AVANPREMIERĂ

La cea mai mare expoziție de jocuri din lume au fost prezentate hit-urile de mâine, au fost anunțate noi tehnologii, și s-a simțit spiritul Hollywood-ului. Vă prezentăm date despre cele mai importante jocuri și cele mai incitante premiere.

p. 12

Electronic Entertainment Expo

TEST

Gangster și hozi: Grand Theft Auto 3 te învârtă într-o călătorie în Liberty City. Metropola de la care guvernează legea străzii este edifică unui extraordinar action-adventure. Pe bună dreptate: Jocul lunii!

p. 60

GTA 3

HARDWARE

Competiție: care este cel mai rapid procesor pe care-l poți cumpăra la oară actuală? Am "călărit" pentru voi marăvasele Intel și AMD și am aflat care este cel mai rapid "armăsar".

p. 22

Athlon XP vs. P4

CD-ROM iunie-iulie/2002

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

DEMOS

Atrox
F1 2002
Mobile Forces
Next Generation Tennis
The Sum of All Fears
Tony Hawk' Pro Skater 3
Halloween
Industry Giant 2
Soldier of Fortune 2
Strategic Command
Zanzarah

SPECIALS

Counter-Strike 1.5 Full
Dungeon Siege
Grand Prix 4
GTA 3
Star Wars: Knight of the Old Republic
CD Cover Editor 2
Language Identifier
Copernic 2001
Disk Wiz 4.79
SiGuardian 1.5
Wallpapers

PATCHES

Dungeon Siege
Dungeon Siege Editor
Heroes 4
Earth 2150

VIDEOS

Archangel
Commandos 3
Operation Flashpoint:
Resistance
Robin Hood

HARDWARE

Windows 9X/Me/2000/XP
video drivers
Code Creatures Benchmark
Pro
Nvidia Refresh Fix

SOLDIER OF FORTUNE 2

Ca să aveți și voi parte de o porție de Double Helix, v-am cadourisit cu un demo plin de violență, în care aveți posibilitatea să vă mutilați adversarii cu cuțitul. Dar SoF2 nu înseamnă doar violență gratuită, grafica jocului excelând, mai ales la capitolul arme și efecte.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

THE SUM OF ALL FEARS

Când am pus demo-ul pe CD a trebuit să ne convingem de trei ori că nu e vorba de Ghost Recon. Veți observa asemănări izbitoare, dar și câteva inovații de gameplay. Fanii shooterelor tactice vor gusta misiunea inclusă în demo.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Pentru unii dintre voi va fi suficient acest demo, în care vă puteți încerca abilitățile de skater pe pistele binecunoscute fanilor. Coloana sonoră de rock alternativ face casă bună cu acest sport extrem. Vă urăm o "întoarcere" plăcută!

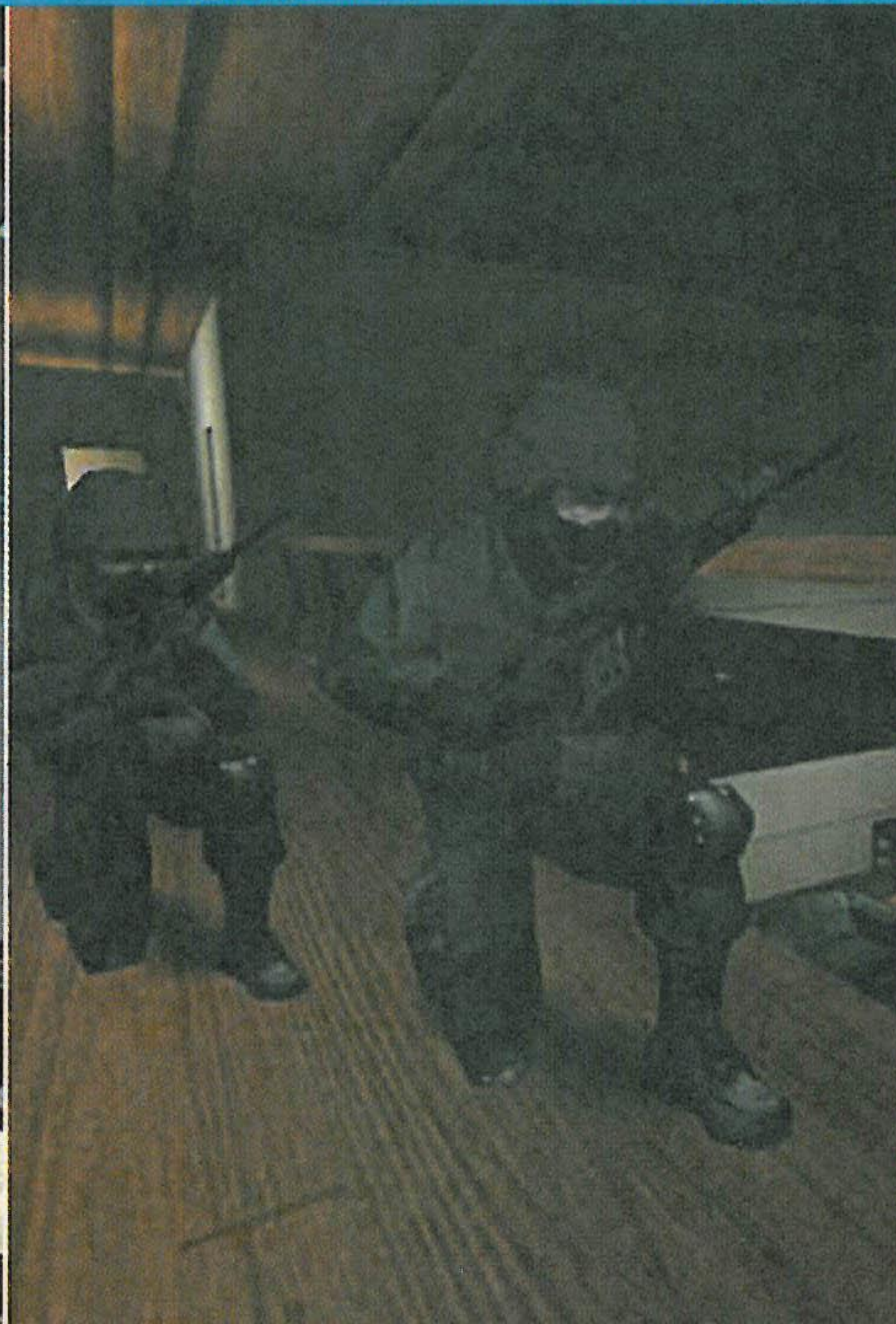
CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

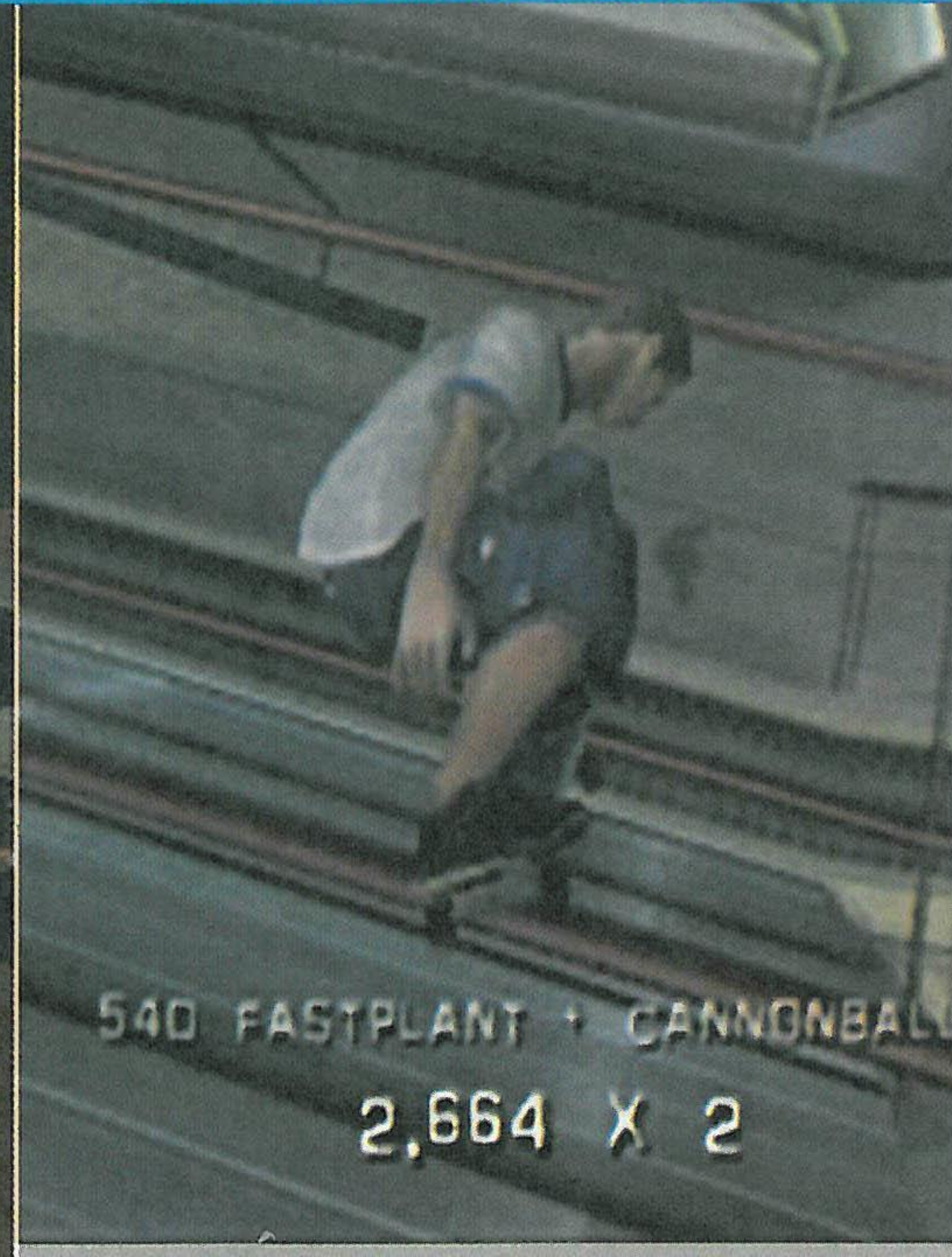
SOLDIER OF FORTUNE 2



THE SUM OF ALL FEARS



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINIE ERDEI JACINT

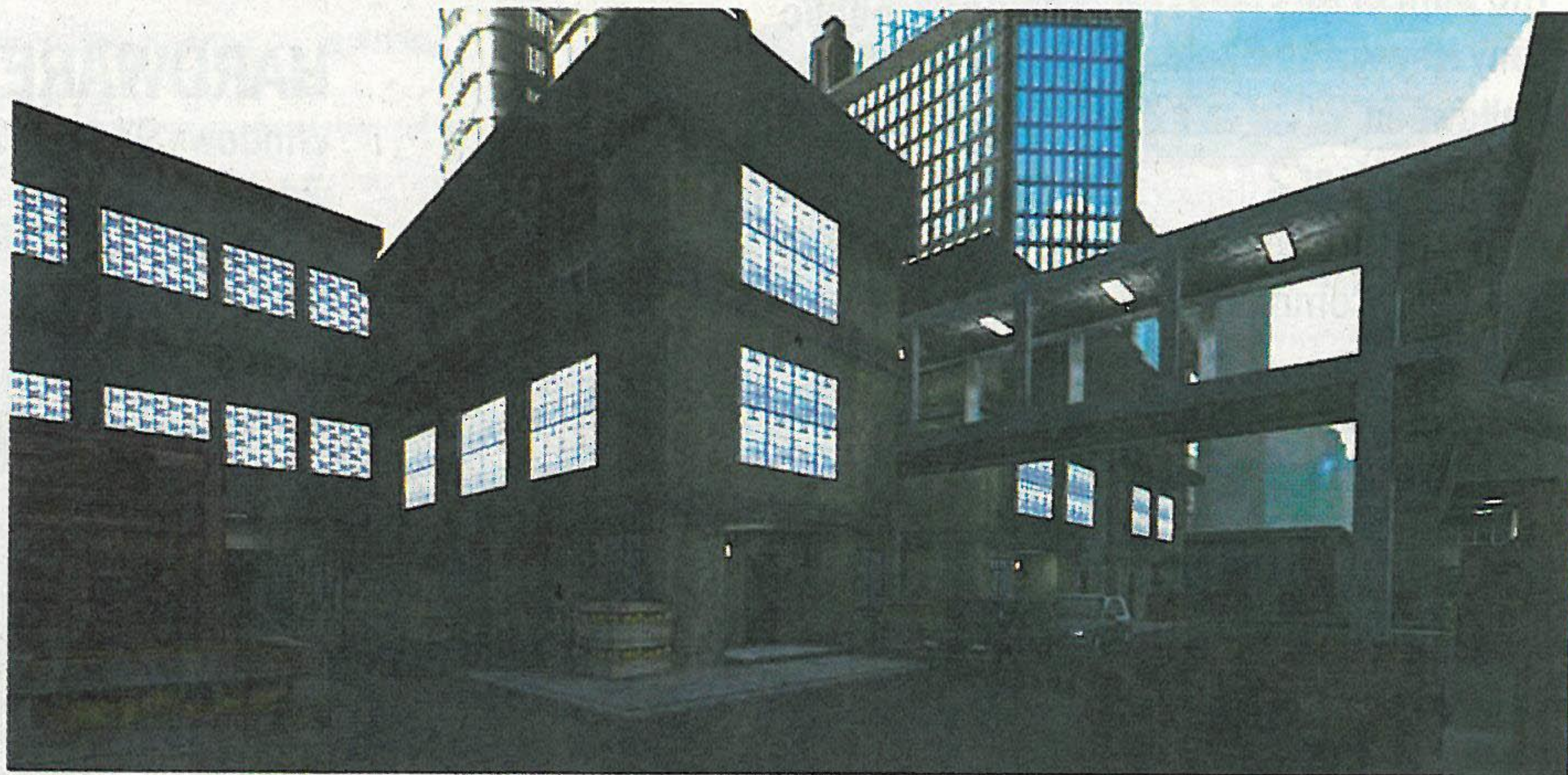


Întâlnire de gradul... E3!

Cum ne-au obișnuit deja, în fiecare an "extraterestrii" lumii jocurilor se întâlnesc pentru trei zile ca să-și prezinte cele mai noi realizări. Anul acesta cel mai mare succes l-au avut "vorbitorii de limbi străine" de Xbox și PlayStation 2. N-au fost neglijăți nici fanii PC-urilor. Majoritatea jocurilor prezentate au fost MMORPG-uri ca *Everquest 2*, *Asheron's Call 2*, *Dark Age of Camelot: Shrouded Isles*, *Dragon Empires* sau *EVE: The Second Genesis*. Dintre acestea cel mai interesant este *EVE*. Extraterestrii s-au gândit și la cei care n-au acces la autostrada informațiilor (cum care stradă? Internetul!) și au mai adus și niște programele care purtau insigne magică de single-player. Printre acestea se numără: *Neverwinter Nights*, *Icewind Dale 2*, *Dark Age of Camelot: Shrouded Isles*, *Gothic 2*. Primele două au fost dezbătute atât de mult încât nu cred să vă pot spune ceva nou. *Lonheart* în schimb este un proiect ambițios a celor de la Black Isle Studios în colaborare cu cei de la Reflexive Entertainment. Jocul încearcă să combine cele mai bune elemente ale celor mai populare RPG-uri. De exemplu, sistemul de generare a caracterului va fi preluat din arhicunoscutul *Fallout 2*. Decorul jocului se vrea a fi inovator: aventurile se petrec în secolul al șaisprezecelea, într-o perioadă controversată care face trecerea de la Evul Mediu la Renaștere. În afară de minunățiile de jocuri aduse de alieni ne-au atras atenția și fetele care le-au acompaniat. Acestea ne-au cucerit cu frumusețea lor și cu mărnimia cu care împărțeau suvenirurile.

SOLDIER OF FORTUNE II

Soldier of Fortune II Patch



Deși probabil mulți dintre voi împușcați și despărțiți capete de trupuri doar în singleplayer-ul lui *Soldier of Fortune 2: Double Helix*, acum aveți un motiv în plus să vă grăbiți la o rețea. Conținând patru niveluri noi de multiplayer și un mod multiplayer inedit, patch-ul care stă să apară ar putea să vă intereseze. John Mullins va fi încântat să-și toace adversarii

în modul multiplayer Demolition și de-a lungul celor patru niveluri noi: Airport Warehouse, Hong Kong Streets, Barn și Kamchatka Factory. Patch-ul, care a fost anunțat pentru prima săptămână a lunii iulie, va include de asemenea și o armă nouă în formă de MP5-SD. Și vor fi și corecții pentru bug-uri, desigur.

NICELY CRAFTED ENTERTAINMENT

Time of Defiance



nevoie să rămâi în fața monitorului până în zori pentru a putea efectua un atac reușit asupra taberelor inamice. Abonamentul online va costa 7,50 de lire sterline. Jocul va apărea la sfârșitul lui august.

Nicely Crafted Entertainment se aventurează pe tărâmul jocurilor online cu un nou RTS: *Time of Defiance*. Acțiunea se petrece într-un viitor apropiat pe rămășițele unei planete. Povestea de bază seamănă foarte mult cu îndrăgitul *Homeworld*. Conform declarației producătorilor, serverele vor suporta mii de jucători online. Fiecare partidă va fi diferită de celelalte, având o durată medie de o lună. Scopul principal este construirea unui imperiu cât mai vast. Posibilitățile de extindere vor fi limitate de cantitățile de materii prime adunate. Deoarece totul decurge real-time, de multe ori va fi

US ARMY

Armata americană debarcă pe 4 iulie



După anunțarea titlului la E3, U.S. Army este cât se poate operativă și anunță apariția lui **America's Army** pentru data de 4 iulie, sărbătoarea națională a SUA. Cum partea de strategie încă nu este terminată, un doom-like

bazat pe engine-ul Unreal va fi difuzat gratuit americanilor. Adresa de la care veți putea descărca jocul este www.americasarmy.com. Suntem curioși să vedem ce efecte poate avea o lovitură armată în materie de jocuri!

LIONHEAD

Black & White din nou



Lionhead încearcă să re-nuanțeze partea de multiplayer a bătrânului mixaj de strategie cu ajutorul noului Clan Patch. În luna iulie apare patch-ul care va revigora jocul prin introducerea noilor condiții de victorie. Iată câteva dintre acestea:

- Numărul sătenilor înfulecați de Creatură
- Numărul noilor născuți în orașul jucătorului
- Numărul caselor construite în orașul jucătorului
- Numărul minunilor construite în orașul jucătorului
- Numărul orașelor aflate sub control
- Cantitatea de mana generată în urma rugăciunilor
- Numărul clădirilor distruse de jucător
- Numărul clădirilor distruse de Creatură
- Numărul credincioșilor din lumea jucătorului
- Numărul noilor orașe construite de jucător
- Numărul satelor cucerite de jucător

Clanurile doritoare vor trebui să se înregistreze pe site-ul oficial al jocului. Încăierarea reîncepe din 13 iulie.

Rage Software are un viitor luminos

Amenințată cu o posibilă închidere din cauza instabilității financiare, Rage Software a reușit totuși să atragă o infuzie de capital care îi permite să rămână pe linia de plutire cel puțin încă un an. Deși previziunile au fost pentru o creștere de fonduri de până la 3 milioane de lire sterline, s-a ajuns la un capital de 5 milioane. Directorul de la Rage, Paul Finnegan, crede că titlurile care vor ieși din firma lor în următoarele 12-18 luni le asigură viitorul financiar, jocurile fiind cu predilecție pentru console: *Rocky, Rolling, Twin Callber* și *Go! Go! Beckham!*

Colin McRae 3 movie!

Colin McRae 3 arată absolut fantastic. Codemasters a ținut să ne lămurească cu un in-game movie excepțional, în care campionul McRae gonește pe piste cu viteze supersonice în mașina sa Ford Focus, sfidând cu grație condițiile vitrege de afară. Adrenalină, viteză și perfecțiune. Nimic nu ține: ploaia, zăpada, apa bălțind pe șosele, pentru ca McRae să o pulverizeze cu cauciucurile sale. Așa va arăta jocul de raliu, cu averse și condiții meteorologice imprevizibile și mereu schimbătoare.

Primal Hunt

Astfel se intitulează noul add-on al *Allen vs. Predator 2*. Personajele principale ale noii aventuri sunt: mercenarul Dunya, Predator-ul și Predalien-ul, un hibrid creat prin încrucișarea celor două rase extraterestre. Acțiunea se desfășoară pe planeta LV1201, unde cei trei protagoniști trebuie să acapareze un artefact străvechi. Add-on-ul va conține nouă hărți noi pentru single și patru pentru multiplayer.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 C&C: RENEGADE
- 3 MEDAL OF HONOR: AA
- 4 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 5 GHOST RECON
- 6 DUNGEON SIEGE
- 7 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 8 BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL
- 9 EMPIRE EARTH
- 10 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



1 **JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST**
(Raven/Activision)
GELOZIE. Kyle Katarn s-a plimbat prin Episodu' 2 și s-a enervat: unde a învățat bunicu' Yoda așa mișcări cool?

2 **DUNGEON SIEGE**
(Gas Powered Games/Microsoft)
EROII LUPTĂ și adună item-uri cu nemiluita. Parcă ar căra mobilă după ei...

3 **MEDAL OF HONOR: AA**
(2015/Electronic Arts)
IACA, SE VEDE ȚĂRMU'! Capu' la cutie și nu vă udați Garandu'!

4 **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
MAI O ARMĂ NOUĂ, mai o hartă în plus... Așteptăm Condition Zero.

5 **GILDE**
(4 Head Studios/Jowood)
IAR M-AM FRIPT cu pamfletul. Data viitoare angajez doi mardeiași, altfel mă termină concurența.

6 **GOTHIC**
(Piranha Bytes/Egmont)
CARNEA DE PURCEL e mai gustoasă decât cea de pui. Numai să nu o fure ăi mai tare.

7 **COMMAND & CONQUER: RENEGADE**
(Westwood/Electronic Arts)
ĂLA DE-I ZICE HAVOK vrea să fure prințesa GDI. Asta numai dacă-l lasă prințul Nod.

8 **TONY HAWK'S PRO SKATER 3**
(Neversoft/Activision)
PE BĂIEȚI i-au cam lăsat frânele la skateboard. Le-ar prinde bine o mască de protecție.

9 **EMPIRE EARTH**
(Stainless Steel/Vivendi Universal)
ȘI UITE-ASA cavalerii creați cu atâta sudoare au fost măturați de tancurile inamicului. Deh, dacă rămâi în urmă cu tehnologia!

10 **CIVILISATION 3**
(Firaxis/Infogrames)
DACĂ AM DESTULE TRUPE mă ocup și de cultură nițel. Nu de alta, dar mă tot bate la cap Advazeru' cultural.

ILLUSION SOFTWARES

Mirosul de Napalm din tabăra Vietcong



Vietcong este un nou FPS cu elemente tactice, dezvoltat de Illusion Softworks. Producătorii, care sunt responsabili și de **Hidden & Dangerous**, vor să reconstituie anumite scene ale războiului din Vietnam. Vei avea în subordine până la șase soldați, cu care va trebui să scapi cu viață de-a lungul a 20 de misiuni. Arsenalul remarcabil

constituit din 25 de arme, va conține printre altele celebrul M16, lansatorul de grenade și sniper rifle. Cei care nu sunt mulțumiți de această ofertă se vor putea folosi și de atacuri aeriene. Multiplayer-ul va oferi numeroase bătălii încinse între US Army și gruparea Vietkong.



Marele producător Sierra iese din nou pe străzi să combată crima, în forma ei virtuală. A patra parte a seriei **SWAT** se petrece în 2006 și ne poartă în Los Angeles, unde criminalitatea este în floare. Jocul bazat pe engine-ul Takedown va avea 16 misiuni singleplayer, în care intrând în rolul unui ofițer SWAT va trebui să elimini gangsterii viitorului. În afară de modul single player vei avea ocazia să-ți încercați puterile în modurile multiplayer cum ar fi Team Co-OP, Versus Co-OP sau Deathmatch.

POSTAL 2

Arnold Jackson imortalizat

Gary Coleman este un actor care a interpretat prin anii '70 diferite roluri printre care se numără și cel al lui Arnold Jackson. Ei bine, acest Arnold va fi inamicul numărul unu al unui nou FPS, deosebit de violent intitulat **Postal 2**. Vom avea posibilitatea să intrăm în rolul unui poștaș care trebuie să supraviețuiască o zi de lucru. Amenințarea principală nu e reprezentată de niște câini feroși, ci de stăpânii lor nebuni. Gary, de exemplu, te va ataca cu lansatorul de flăcări, vecina lui cu mini gun-ul etc. Scopul suprem este să-i lichidezi tu primul. Majoritatea personajelor au fost modelate după actori de mână a doua, cu ajutorul tehnologiei motion-capture. Jocul va apărea în decembrie.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Deși a fost numit jocul lunii (sic!), **Jedi Knight 2** este jocul multor alte așteptări: Kejim, Artus, Yavin. Bătălia stelară din această continuare este considerată de către marea majoritate a cititorilor noștri ca fiind mult mai reușită decât în

versiunile anterioare **Jedi Knight** și **Mysteries of the Sith**, și aceasta datorită în special atmosferei (83%) și sistemului de luptă Jedi (81%), dar și gameplay-ului (63%). Dacă stăm să socotim, nici nu știm ce ne-a plăcut mai mult: Episode 2 sau Jedi 2?

Până la acest joc superb, industria Star Wars nu a rupt gura târgului de gameri cu vreun titlu nemaipomenit (deși **SW: Pod Racer** "merge" și acum). Tema stelară, curată mină de aur, va aduce încă multe jocuri pe PC-urile noastre și poate că vom asista

și la un RPG sau o strategie de succes. Până atunci însă, amatorii de shootere se bucură cel mai tare de nașterea lui George Lucas, tatăl tuturor cavaleri Jedi care ne umplu azi monitoarele cu lasere colorate.

CIPRIAN TORJ

LIGHT-SABER



Confirmându-ne așteptările, sabia laser ocupă locul întâi în topul armelor preferate, 97% dintre cititori savurând luptele cavalești.

WHO`S THE MAN?



Un procent de 49% consideră că Luke Skywalker este personajul cel mai bine introdus în story-ul jocului.

PUSH&PULL

Jumătate adoră să împingă imperialii pe scări în jos cu forța Push. Cealaltă jumătate îi strâng de gât cu forța Grip..



DON`T SHOOT! CUT!

În medie, 83,3% din timpul de joc, cititorii noștri au condus lupta cu sabia și cocktailul de forțe, în detrimentul armelor de foc.



JEDI FIGHT CLUB

Sistemul de luptă Jedi, cu sabia laser și forțele incluse, primește la sfârșit de lună media 9,25. Ar trebui introdus la armată!



FIVE STARS MAPS

Marea majoritate a amatorilor de multiplayer nu s-a putut decide care hartă este cea mai reușită. Probabil că adversarii sunt sarea și piperul unei hărți.



VIDEO

Secvențele video intermediare sunt bine realizate pentru 56% dintre jucători, excelente pentru 23% și execrabile pentru 0,4%.



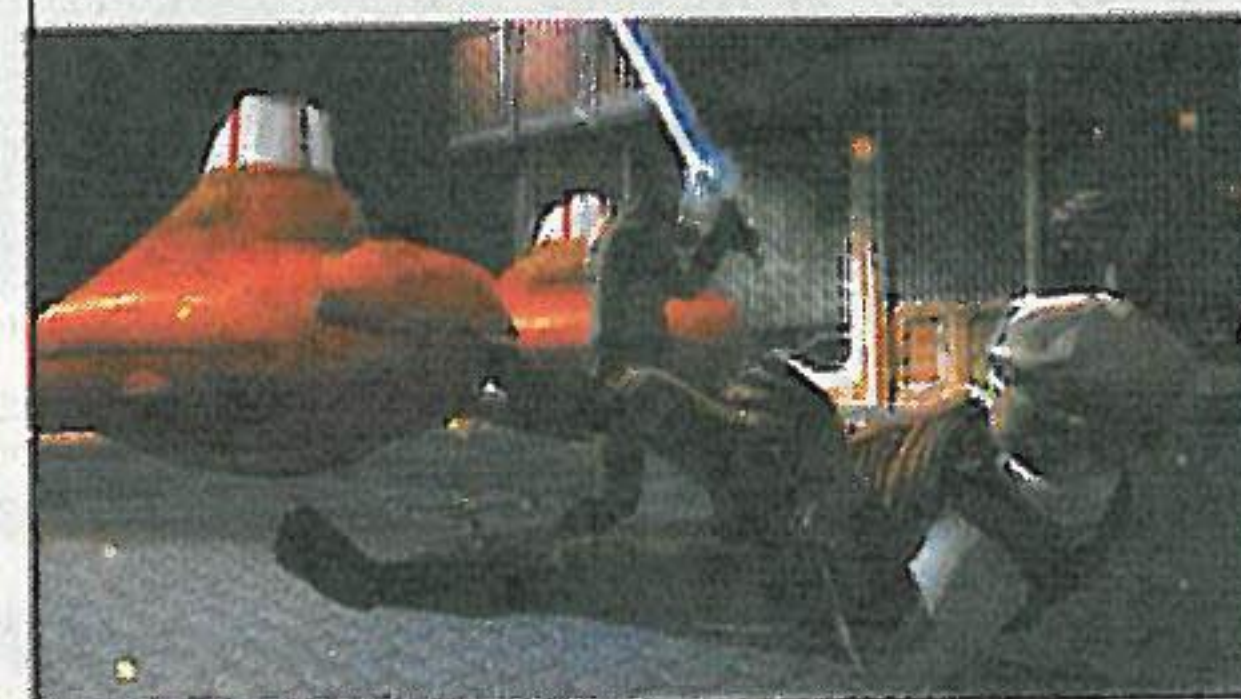
MULTI-SABER

Ca și în singleplayer, arma preferată de majoritatea jucătorilor (96%) pentru o partidă de rețea este sabia laser.



YAVIN VS BESPIN

48% dintre jucători se plimbă cu plăcere prin Bepin - Orașul Norilor. 47% fac meditație jedi în incinta templului de pe Yavin.



STAR WARS

Elementele care contribuie decisiv la atmosfera Star Wars sunt luptele cu săbii și forțe jedi, în opinia a 77% dintre chestionați.



DEATHMATCH

Cel mai iubit mod multiplayer este Deathmatch (58%), în care lupta dintre doi Jedi se termină inevitabil cu un deces.



LUCKY LUKE

59% dintre jucători preferă să semene cu Luke Skywalker în multiplayer. Pe 18% nu îi deranjează deloc să aibă fața lui Desann.



Probleme cu GeForce4

Pe multe plăci de bază nu se pot instala plăci grafice GeForce4 MX construite după designul de referință. Cauza: ieșirea TV este astfel montată încât de multe ori dă de componente ale plăcii de bază, motiv pentru care nu pot fi montate. Plăcile de bază afectate sunt printre altele: Aopen AK77 Plus / AX4B Pro, Elitegroup K7VZA/K7S5A/K7S6A, Enmic 9TXC2+ și QDI Kudoz 7.

Curățător pentru mouse cu bilă

Mai folosești un maus cu bilă? În acest caz firma Hama te ajută cu un cost de doar 8 USD. Se socotește bila, și dispozitivul se introduce în orificiu. Peria dispozitivului curăță apoi mizeria de care scăpăm atât de greu.

www.hama.de

Placa de sunet 5.1 ieftină

Placa PCI de la Trust cu numele 511 5.1 Sound Expert Digital Sound dispune pe lângă interfețele analogice obișnuite și de o ieșire digitală și una coaxială SPDIF pentru decodare Dolby Digital. Versiunea full version a player-ului DVD WinDVD este cuprinsă în pachetul lui 511. Placa se găsește la aproape 45 USD.

www.trust.nl

Noua serie de gamepad-uri

După mai bine de doi ani de pauză Saitek scoate pe piață în toamnă o nouă serie de gamepad-uri cu un design complet nou. Pe lângă un model ieftin pentru începători va scoate în gamepad programabil și unul cu rumble-feedback. Modelul de top va fi un gamepad fără fir cu stație de încărcare.

www.saitek.com

PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Slatinei nr. 6, cod 3700, Oradea.

REDUCERE DE PREȚ LA SAITEK

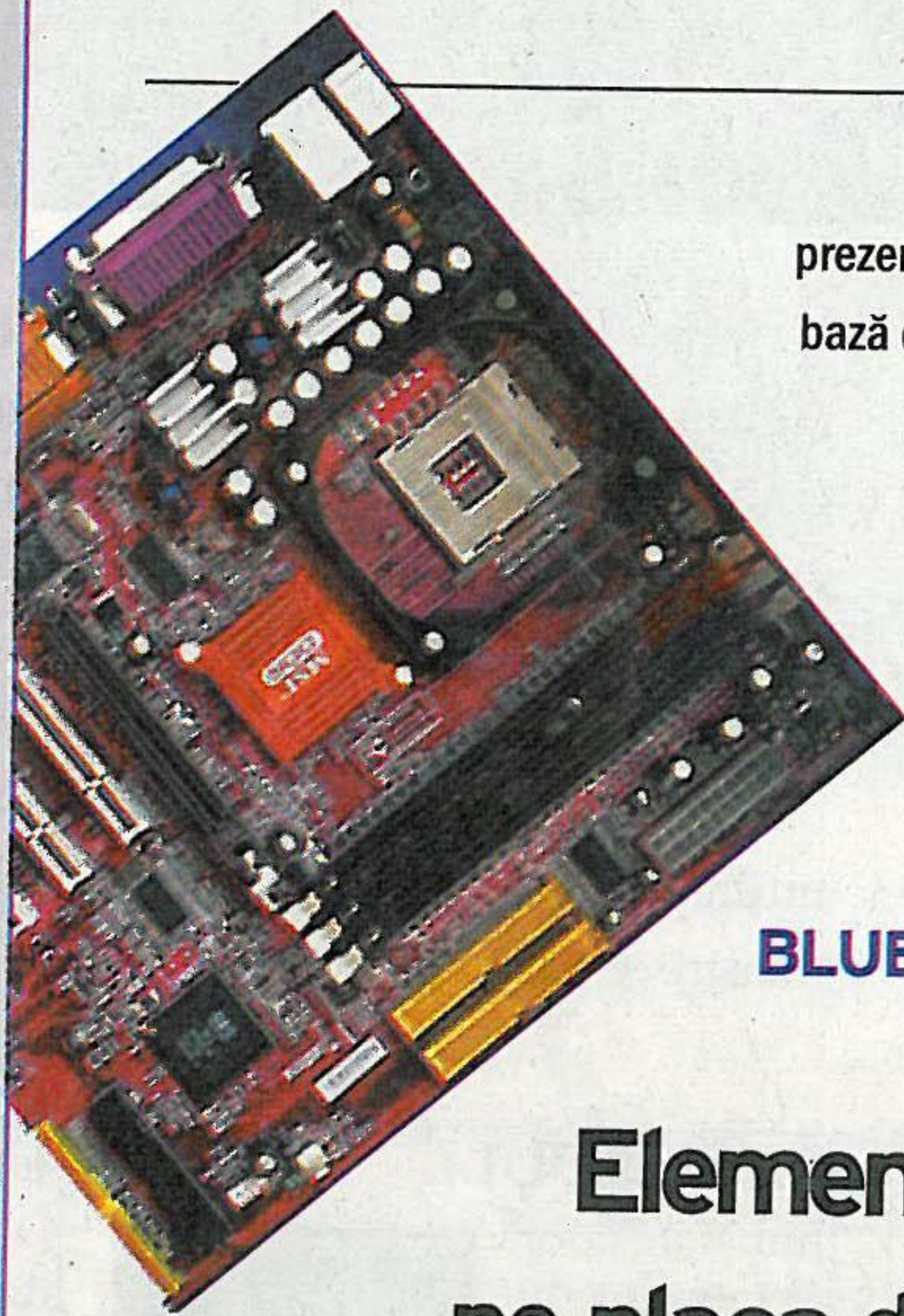
Achiziție economică de controller

Specialistul de controllere Saitek reduce prețurile unor produse. Joystick-ul Cyborg3D USB Gold costă în loc de 50 USD doar 40. Volanul Force-Feedback R440 va fi cu aproape 30 USD mai ieftin în jur de 100 USD. La 80 USD în loc de 100 se va vinde joystick-ul Cyborg3D Force-Feedback. Prin urmare nu accepta prețuri mai mari.

PONT DE PREȚ Volanul Force-Feedback de la Saitek poate fi cumpărat cu 100 în loc de 130 USD.



PREMIERĂ MSI a prezentat prima placă de bază cu tehnologia radio Bluetooth.



PLĂCI DE BAZĂ BLUETOOTH DE LA MSI

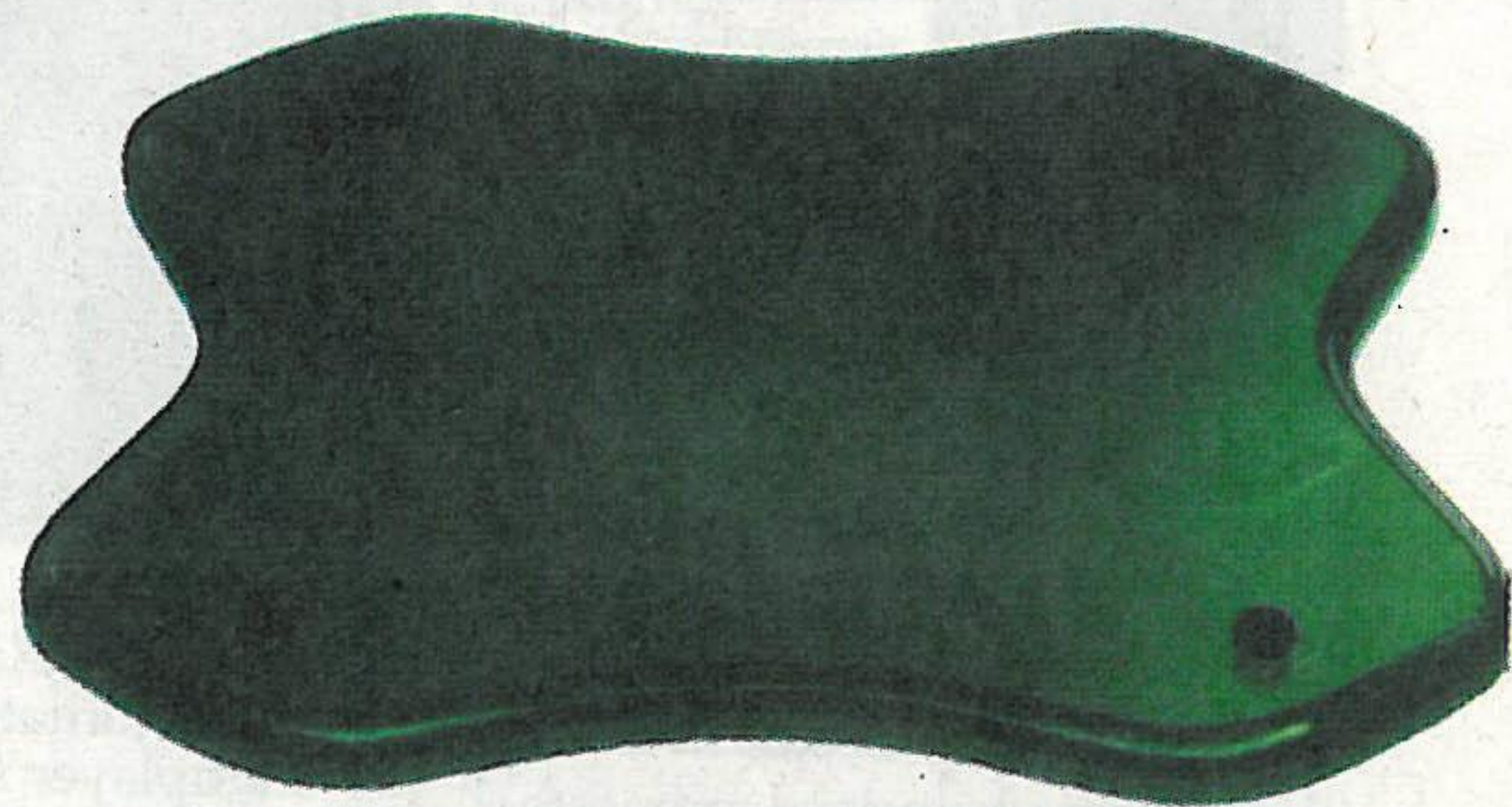
Element radio pe placa de bază

Produsele de top actuale „845E Max2/-BRL” (Socket 478) și „KT3 Ultra” (SocketA) de la MSI se livrează cu o antena radio Bluetooth (sub forma de plăcuță de slot). În pachet se găsește un adaptor USB-Bluetooth, prin care poți conecta în rețeaua Bluetooth (1 Mbit) un al doilea calculator. Cele două plăci de bază high-tech vor costa în jur de 200 USD.

KRYPTEC X-BOARD

Mousepad pentru jucătorii profesioniști

În curând va apărea pe piață un mousepad conceput în mod special pentru jucătorii PC. X-Board de la firma Kryptec va fi disponibil în șase culori diferite și va fi căutat datorită designului său transparent mai ales pe lângă mouse-uri optice. Mousepad-urile pot fi comandate la câte 20 USD pe site-ul www.kryptec.com.



SISTEM DE RECIEVER CINERGY 400 TV

Televizor PC cu telecomandă

Cu noua placă PCI de la Terratec îți transformi PC-ul în televizor. Software-ul suportă înregistrarea în toate formatele actuale (VCD, DVD, DivX etc) chiar și prin intrarea SVHS și video. Funcția de căutare automată setează toate posturile în mod automat. Funcția de videotext poate fi comandată printre altele și prin telecomandă. Cerința minimă pentru placa de 70 USD este un Pentium II cu 64 MB.



FĂRĂ USB Receptorul pentru telecomandă se află direct pe placa PCI.

GAMEPAD DE CAMPIONAT MONDIAL

Pur și simplu totul sub control

Cu ocazia Campionatului Mondial de Fotbal, Thrustmaster scoate o nouă serie a gamepad-urilor sale sub licență FIFA. Gamepad-ul 2002 FIFA World Cup Dual Analog dispune de 12 taste de foc, două mini-joystick-uri analogice și o cruciuliță de control digitală. Printr-o tastă suplimentară montată pe mijloc poți alege dintre cinci moduri de funcțiune analogice precum și digitale. Aparatul USB de culoare verde-negru e complet cauciucat și costă 25 USD.



SERIE DE BOXE HERCULES XPS

Pentru delectarea urechilor

Seria de boxe XPS de la Hercules a fost completată cu două produse noi. XPS 200 este un mic sistem stereo pentru birou ale cărui mici boxe au o putere de 10 Wați (RMS). Micul duet de birou costă 30 USD. XPS 510 costă 100 USD, este un sistem 5.1 fără decodor Dolby Digital și dispune de o putere RMS de 60 de Wați. Ambele se găsesc deja în comerț.



MICROSOFT SPECIAL EDITION DESKTOP

Negrul e frumos

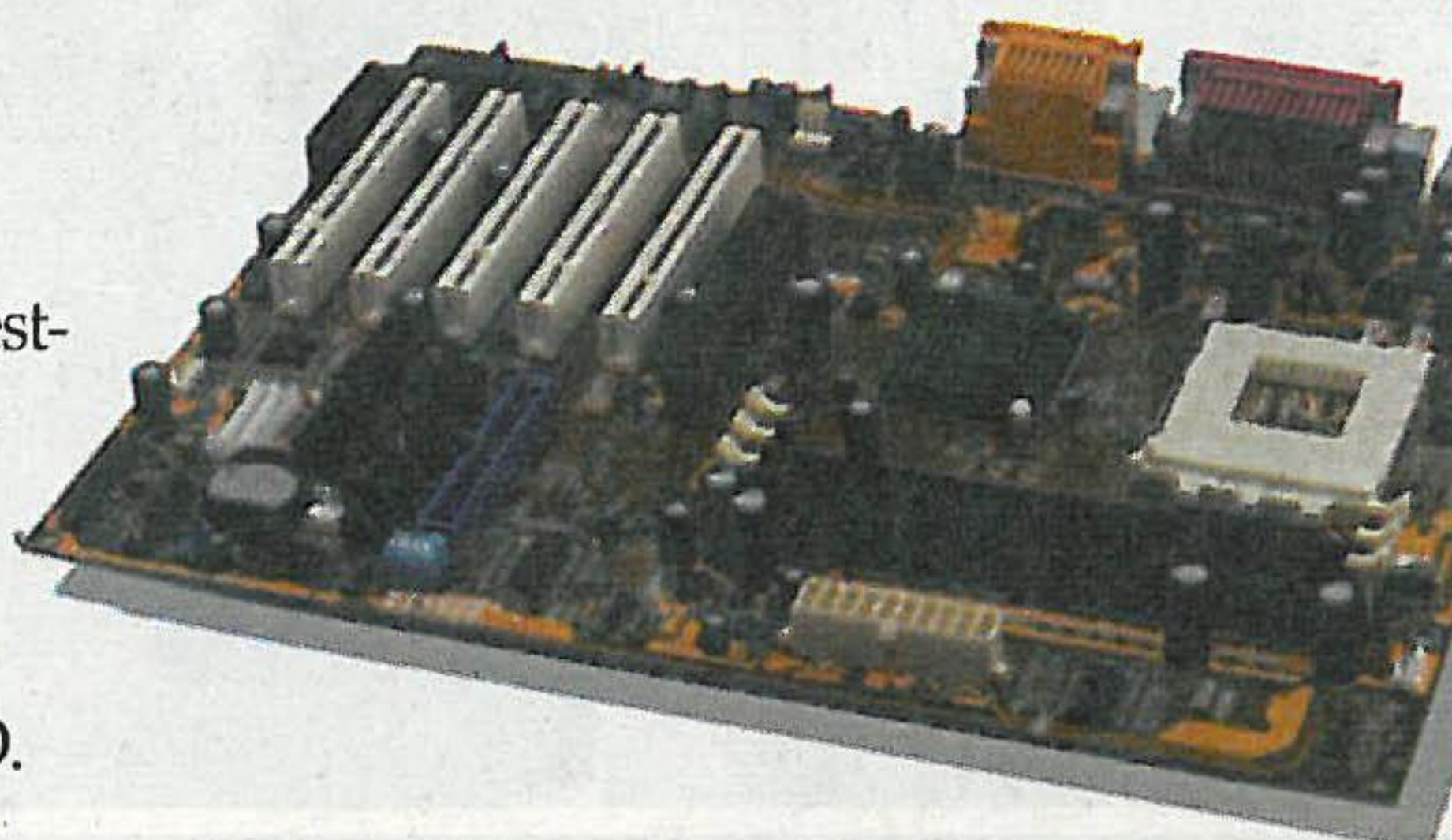
Special Edition desktop limitat la doar 10.000 de exemplare se compune din cele două aparate Microsoft deja cunoscute Wireless Intelimouse Explorer și Office Keyboard. Tastatura USB însă nu mai este gri, ci complet neagră. Una din elementele sale deosebite este roțița de maus încorporată. Mausul optic fără fir dispune de aceleași culori ca și modelul original. Special Edition Desktop se găsește la un preț de 129 USD.



PLACĂ DE BAZĂ ASUS A7S333

Placa Socket A rapidă

Asus a scos pe piață o placă de bază Socket A pe baza chipset-ului SIS745. A7S333 e disponibil cu și fără chip de sunet Dolby Digital. Placa de bază PC333 suportă urmașul lui Athlon XP „Thoroughbred”, dispune de o protecție de supratăcare controlată prin temperatură (Asus C.O.P.) și costă în jur de 120 USD.



Nvidia face software de DVD

Nvidia lucrează momentan la un software DVD player cu numele de NVDVD. Astfel producătorul californian de cipuri părăsește piața pură de hardware. Președintele Nvidia Jen-sun Huang susține că software-ul are multe inovații și un design intuitiv. Suportă printre altele redarea semnalelor Dolby Digital și sunetul DTS. Data apariției și prețul nu sunt încă clare.

www.nvidia.com

Urmașul lui Radeon8500

Potrivit unui interviu online purtat cu directorul de marketing de la Ati Pierre Laine va apărea un nou cip grafic odată cu lansarea lui DirectX 9. Urmașul lui Radeon8500 va avea o performanță 3D semnificativ mai mare decât modelul actual. Saltul de performanță va putea fi comparabil cu diferența dintre primul Radeon și Radeon8500. Un al doilea cip grafic cu numele de cod „R250” se va baza potrivit zvonurilor pe core-ul cipului Radeon8500. Despre performanțele concrete și prețurile viitoarelor cipuri Ati nu am aflat încă informații, cum nici despre data apariției.

www.ati-com

Joc mobil

Veteranul plăcilor grafice Trident a anunțat de curând un nou cip grafic pentru aparate mobile. XP4 va fi primul cip grafic mobil care va suporta vertex și pixel shaderle programabile după norma DirectX 8. Cipul va fi tactat cu 250 MHz și va accesa memoria cu 333 MHz. Un element deosebit: se pare că trident se bazează pe aceeași tehnologie „Tile Based Rendering” ca și cipurile grafice Kryo ale lui PowerVR. Nu se știe încă dacă vor exista și plăci video XP4.

www.trident-micro.com

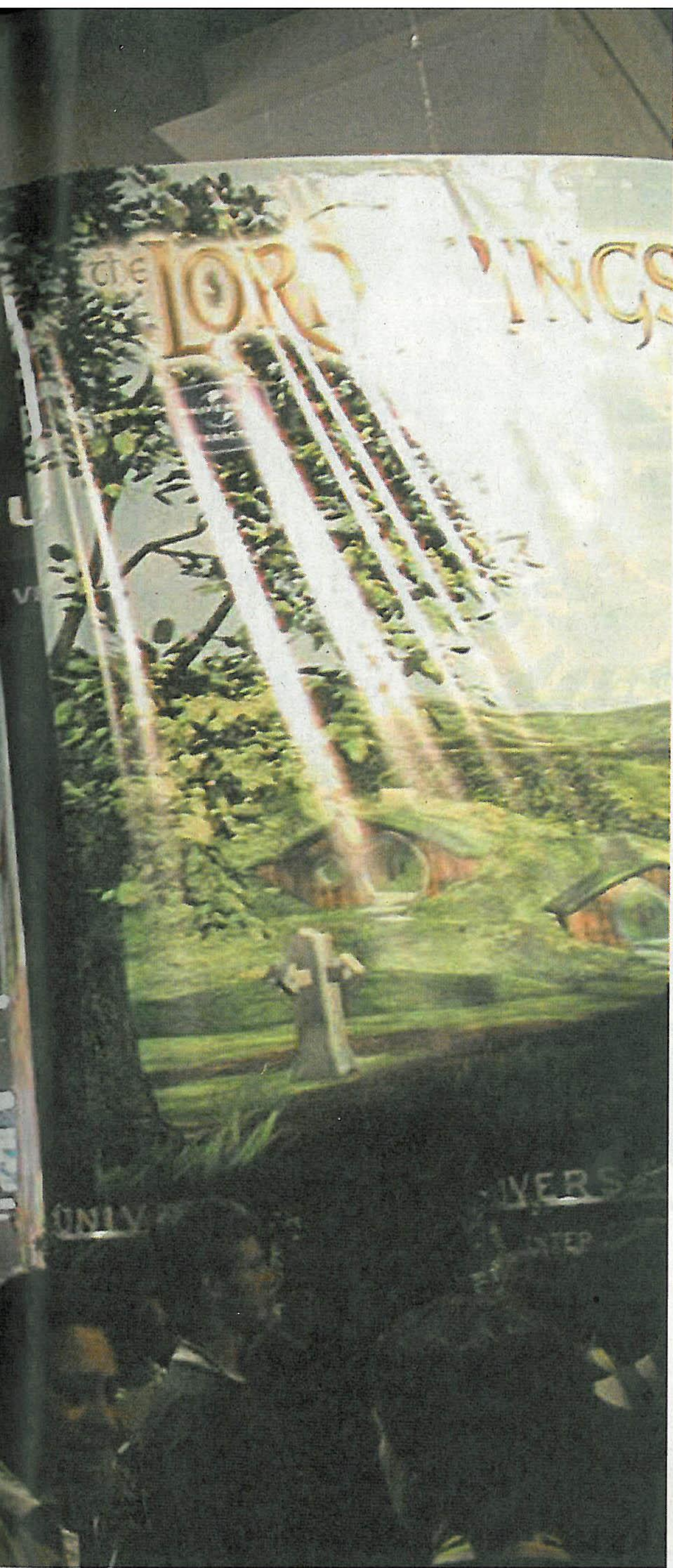


UNIVERSAL GAMES

VIVEN

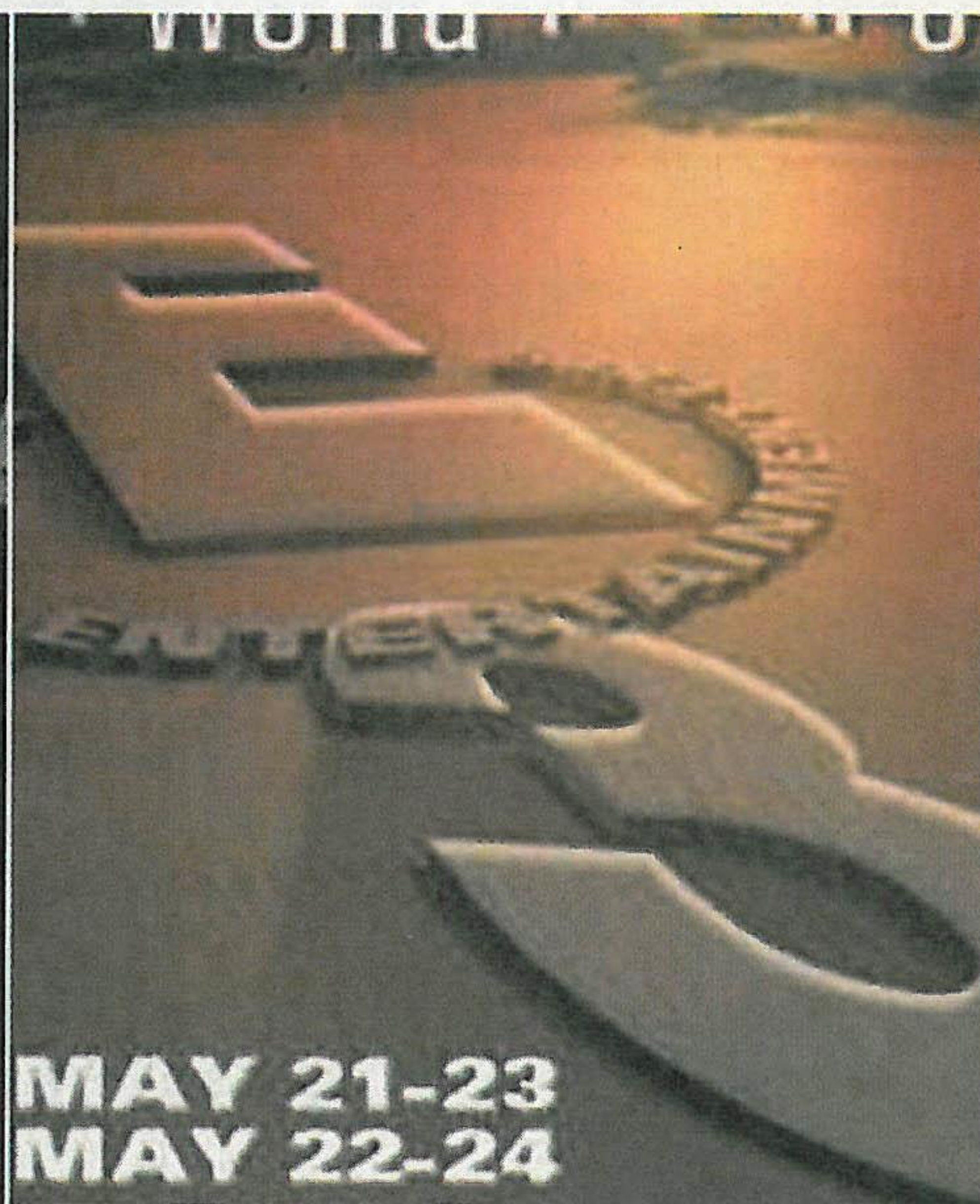
Electronic Entertainment Expo 2002





60.000 de vizitatori, 1.000 de jocuri,
400 de expozanți și o suprafață de
50.000 de metri pătrați de expoziție -
cea mai mare expoziție de jocuri din
întreaga lume nu stă la palavre,
ci arată lucruri serioase.

Dacă regizorul John Carpenter dă satisfacție fanilor smulgându-și o oră pentru autografe, dacă atracția seriei Baywatch, Carmen Electra pozează în fața camerelor și legenda skateboard-ului Tony Hawk se apucă să facă tumbe pe tobogan să nu credeți că ar fi vorba despre vreun Oscar party - e doar o zi normală de expoziție la E3. La standul celor de la Electronic Entertainment poate fi admirat pe lângă toate jocurile care vor apărea și un amestec al gigantilor. Îl putem vedea pe Mr. T mișunând prin hale - întrebându-se îndreptățit cam ce a mai făcut în ultimii zece ani. Aici, milionarii de la Wrestling-Stars prezintă un nou joc Bodysalm, iar la cheful desfășurat seara este anunțată binecunoscuta Crossover-Band Garbage drept atracție principală. Și chiar dacă pare să sune grotesc: jocurile prezintă încă interesul principal. Monitoarele luminează printre imaginile cât pereții, stand-babes și câteva muscle-cars. **Doom 3**, **Command & Conquer: Generals**, **Deus Ex 2**, **Star Wars: Galaxies** - iată că marile titluri se află aici, iar prezentarea lor a fost unică; naturală, fără farduri. Și pe lângă marile nume și serii ne-a fost dat să vedem o mulțime de noutăți. **Spellforce**, de exemplu, noul joc de strategie al născocitorului lui **Settlers**, Volker Wertich. **America's Army** este un caz aparte: acest ego-shooter, produs de armata americană nu prea are șanse împotriva lui **Unreal 2 & Co**, în pofida masivei publicități de care s-a bucurat. Din acest motiv găsiți în paginile ce urmează doar cele mai bune jocuri și cele mai fierbinți zvonuri direct din orașul îngerilor.





3D nu e nimic pentru portofele subțiri, sau totuși?

Cărui producător de plăci grafice să-mi încredințez sloturile PC-ului meu?

Merită cumpărate plăcile GeForce4?
Poate Ati să țină pasul cu Radeon 8500? Când trebuie să fac upgrade? Găsești răspunsurile în paginile următoare.

În ediția 4/2002 ne-am ocupat pe îndelete de noile plăci grafice GeForce4 de la Nvidia. În această ediție plusăm și testăm 14 plăci grafice nou-nouțe. Pe lângă debutanții de GeForce4 s-au amestecat în eșantionul de testare și câteva plăci Radeon8500, pentru a lupta cu concurenții de la Nvidia în campionatul performanței. În paginile următoare afli care model este campionul pixelilor de la ora actuală.

Cine vrea să-și pensioneze acum vechea placă grafică se află în fața alegerii: placa nouă să suporte doar elementele grafice DirectX 7, sau elementele DirectX 8 să fie tot mai des suportate în jocuri?

Ca element principal al aptitudinilor lui DirectX7 trebuie să amintim așa-numitul „Hardware T&L”, care poate procesa autonom datele de

geometrie și de iluminare. De asemenea cuprins în DirectX 7 este așa-numitul „Dot3 Bump Mapping”, o tehnologie de multitexturare care permite efecte de iluminare și de structură la nivelul de precizie a unui pixel. Mult mai performantă și mai vastă este însă dotarea tehnică a cipurilor DirectX 8 ca GeForce3, Radeon8500/LE și seria GeForce4 Ti. Acestea nu

Decizia îți aparține: fie o placă DirectX 7 ieftină, fie o placă cu viitor, care suportă Pixel și Vertex Shader.

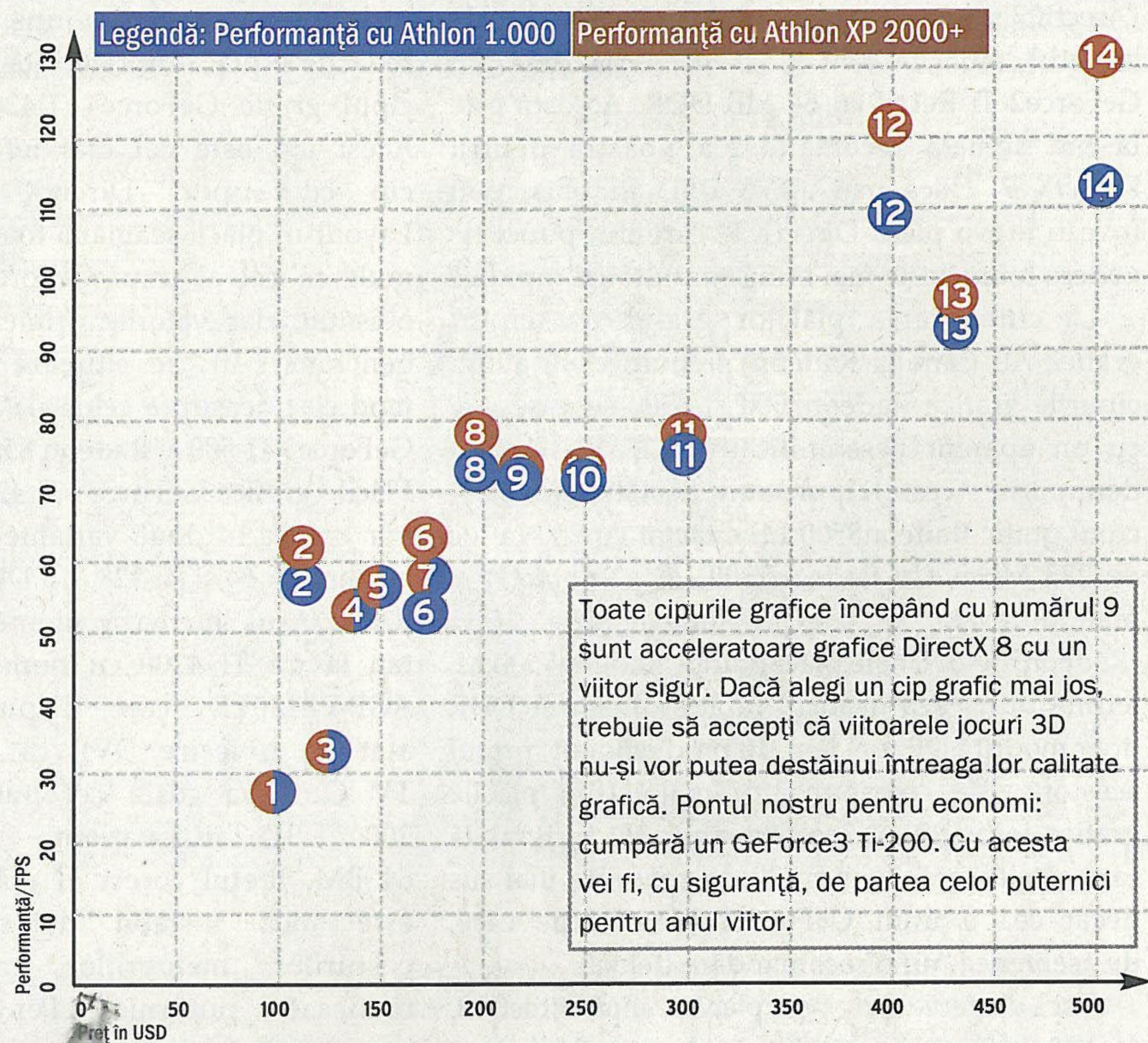
dispun doar de proprietățile menționate, ci mai dispun și de două unități programabile, care se ocupă doar de date de poligoane și de textură. Acești Vertex și Pixel Shaderi pot fi programați de producătorii jocurilor, pentru a procesa efecte 3D proprii, ca de exemplu o suprafață realistă de apă.

În anii următori, din ce în ce mai multe jocuri se vor axa pe grafică DirectX 8, de aceea poți apela liniștit la o placă grafică DirectX 8. Cele mai importante medii grafice 3D pentru jocuri, printre care engine-ul Unreal, Lithtech și Doom3, sunt deja pregătite pentru noua tehnologie.

Analiza preț-performanță

Aici vezi cum stau toate cipurile grafice actuale în raportul de preț-performanță unul față de celălalt. Plăcile grafice sunt orientate după preț: #1 este cea mai ieftină la 100 USD, în timp ce GeForce4 Ti 4600 (#14) la cel puțin 500 USD este cea mai scumpă placă dintre cele comparate. Valorile de performanță sunt media rezultatelor din benchmark-urile făcute pe **Return to Castle Wolfenstein** și jocul DirectX 8 **Aquanox**. Rezoluția este de 1.024 x 768 pixeli, adâncimea de culori 32 de biți.

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1 GeForce2 MX-400 | 8 GeForce4 MX-460 |
| 2 Kyro II | 9 GeForce3 Ti-200 |
| 3 GeForce4 MX-420 | 10 Radeon 8500 LE |
| 4 GeForce2 Pro | 11 Radeon 8500 |
| 5 GeForce2 Ti | 12 GeForce4 Ti-4400 |
| 6 GeForce4 MX-440 | 13 GeForce3 Ti-500 |
| 7 Radeon 7500 OEM | 14 GeForce4 Ti-4600 |



logie a shaderelor, și jocurile care se bazează pe acestea se află deja în producție (vezi căsuța specială). La jocuri DirectX 8 ca **Aquanox** o placă grafică CD7 trebuie să paseze. Bineînțeles, poate reda grafica lui **Aquanox**, însă doar în modul de compatibilitate DX7. Astfel arată vizibil mai

prost din cauza lipsei efectelor de pixeli și e și mai lent. Plăcile grafice DirectX 7 disponibile la ora actuală au chipset-uri de la Ati (Radeon 7500, LE), Nvidia (GeForce2 MX,

GeForce2 Ti, GeForce4 MX) sau STM/PowerVR (Kyro I/II). Prețurile se situează între 60 și 170 USD. Plăcile grafice DirectX 8 ajung de la 220 până la 550 USD și au cipuri de la

Plăci grafice GeForce4 în test

Nume:	Winfast A250 Ultra TD	G4Ti4600-VTD	G4Ti4400-VTD	SP7200T6	Verto GeForce4 Ti-4400
Producător:	Leadtek	MSI	MSI	Sparkle	PNY
Preț (retail):	530 USD	529 USD	399 USD	539 USD	389 USD
Frecvență cip/memorie:	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4400/275 MHz	GeForce4 Ti-4600/300 MHz	GeForce4 Ti-4400
Memorie:	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM
Detalii memorie:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns
Interfețe:	TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-Video)/ TV-In(cablu), DVI	TV-Out (S-Video)/ TV-In(cablu), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Setare optimă/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz
Software:	DVD-Player, Dronez, Gunlok	Bundle jocuri, WinProducer, -Coder	Bundle jocuri, WinProducer, -Coder	PowerDVD 3 Trial	Doar drivere
Alte dotări:	Cablu S-Video/Composite, adaptor	Cablu Composite, adaptor	Cablu Composite, adaptor	Adaptor S-Video-RCA	-
Supratactabil:	Cip: 310 MHz, Memorie: 720 MHz	Cip: 310 MHz, Memorie: 740 MHz	Cip: 310 MHz, Memorie: 680 MHz	Cip: 340 MHz, Memorie: 710 MHz	Cip: 320 MHz, Memorie: 675 MHz
Punctaj:	9,5	9,5	9,4	9,4	9,3
Comentariu:	Placa ultrarapidă cu răcire sofisticată	O placă Ti standard cu o dotare bună	Încă o placă Ti standard cu o dotare la fel de bună	GeForce4 Ti-4600 cu dotare foarte slabă	Ti-4600 cu o performanță foarte bună dar fără dotări

Ati (Radeon8500/LE) și Nvidia (GeForce3, GeForce4 Ti).

Dar ce să cumperi? Decizia dintre hardware-ul DirectX 7 sau 8 e legată momentan încă, strâns de bugetul tău. La 150 USD primești deja un GeForce2 Ti Retail cu 64 MB DDR. Aceasta este la ora actuală recomandarea noastră pentru DirectX 7. Dacă mai ai 70 USD în plus, poți investi într-o placă DirectX 8, care din punct de vedere tehnic este mai bună și mult mai rapidă.

La cumpărarea plăcilor grafice cu cipuri grafice Ati (familia Radeon) trebuie să fii atent: cipurile grafice Radeon7500 și 8500 se găsesc și cu un aparent nesemnificativ „LE” la sfârșitul denumirii. Aceste cipuri sunt tactate mai slab: cipul grafic Radeon8500 LE e tactat cu 250 în loc de 275 MHz. Un Radeon7500 LE e subtactat și mai puternic la 230 în loc de 290 MHz (Radeon7500). Unele plăci grafice Radeon7500 LE ieftine utilizează în locul rapidei memorii DDR doar modul SDR mai lent. În mod evident, prețul acestora este corespunzător mai ieftin: plăcile grafice ieftine au o performanță 3D mizerabilă care se situează doar cu 30 de procente mai sus decât cea a unui GeForce4 MX420 (pe care, de asemenea, nu o recomandăm deloc!).

Dacă alegerea cade pe o placă grafică DirectX 8, atunci cea mai avantajoasă alegere de la ora actuală este în mod foarte clar un GeForce3 Ti200 sau Radeon 8500 LE. Unii producători oferă aceste plăci grafice și în versiuni cu 128 MB memorie grafică. Dar nu te lăsa orbit de asemenea oferte. Cei 64 MB de memorie nu aduc



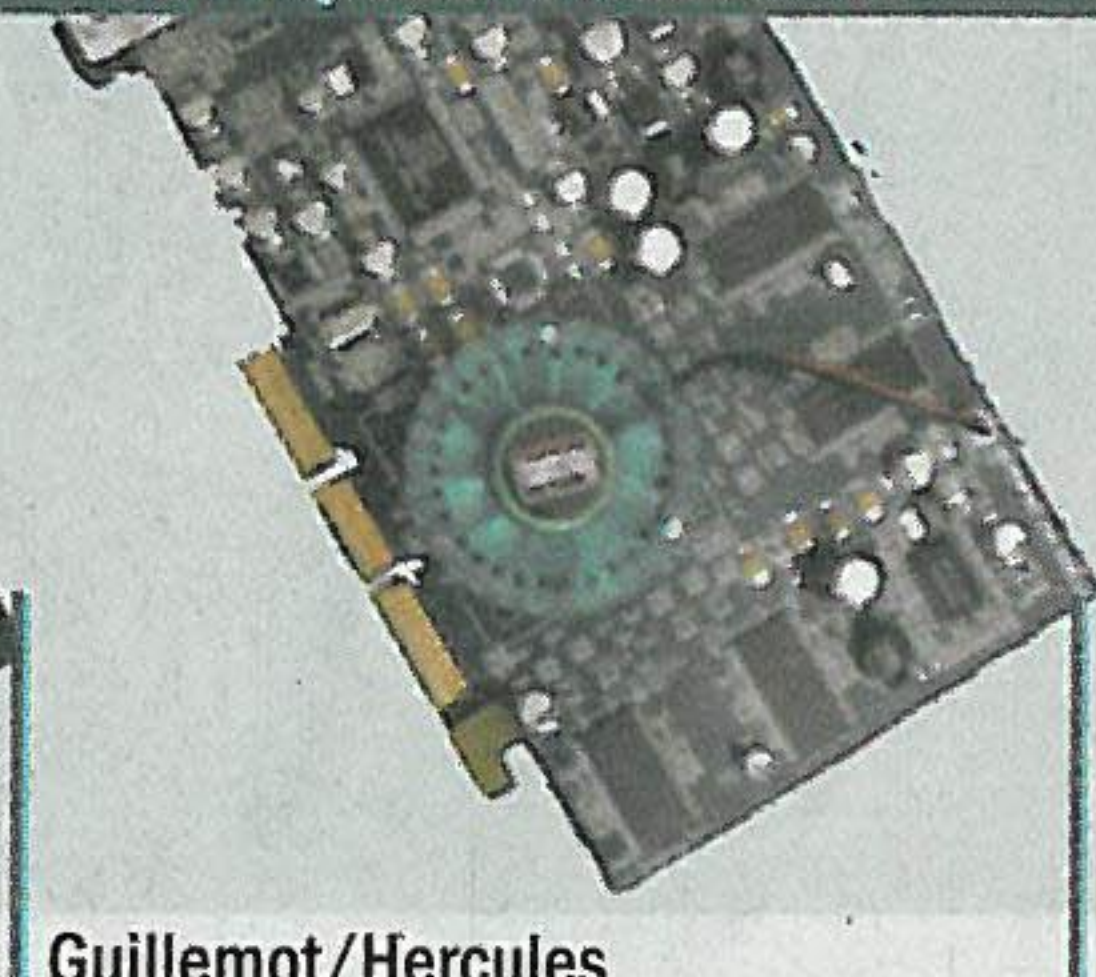
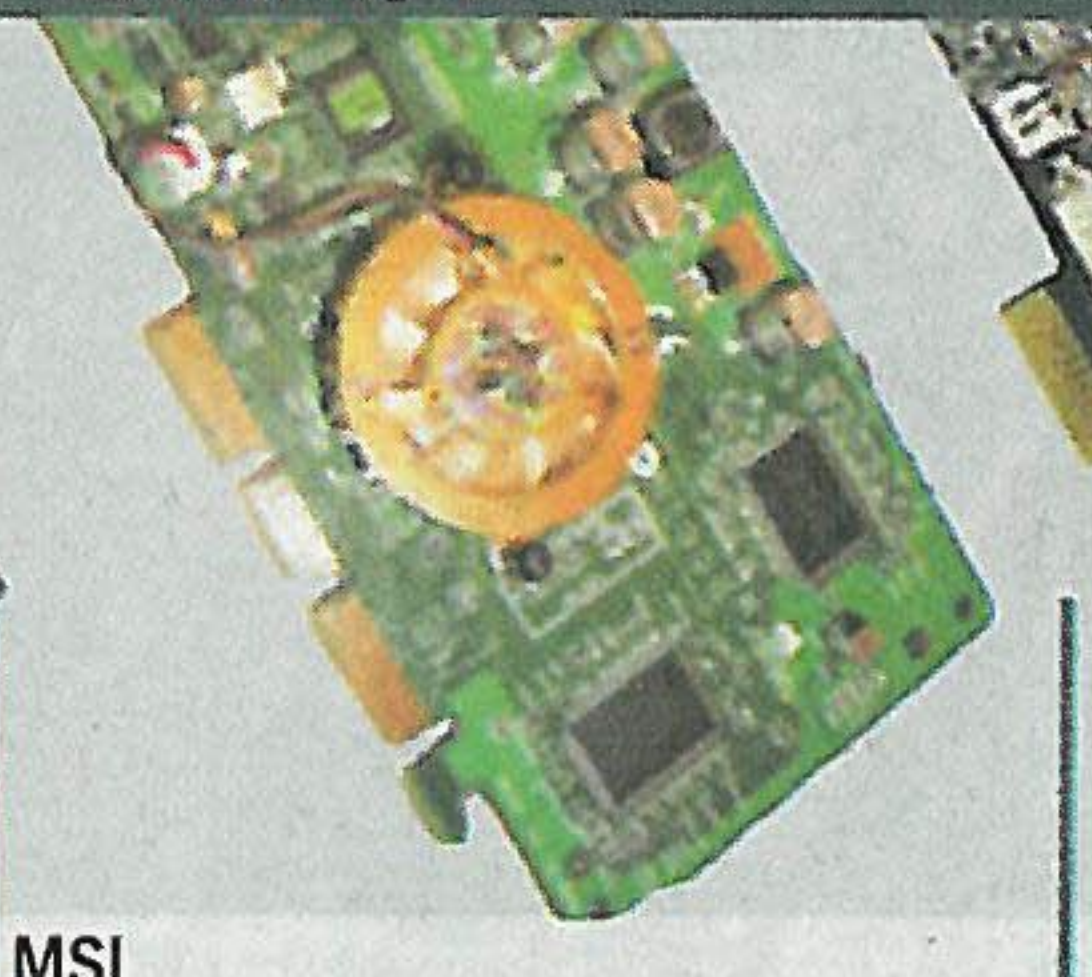
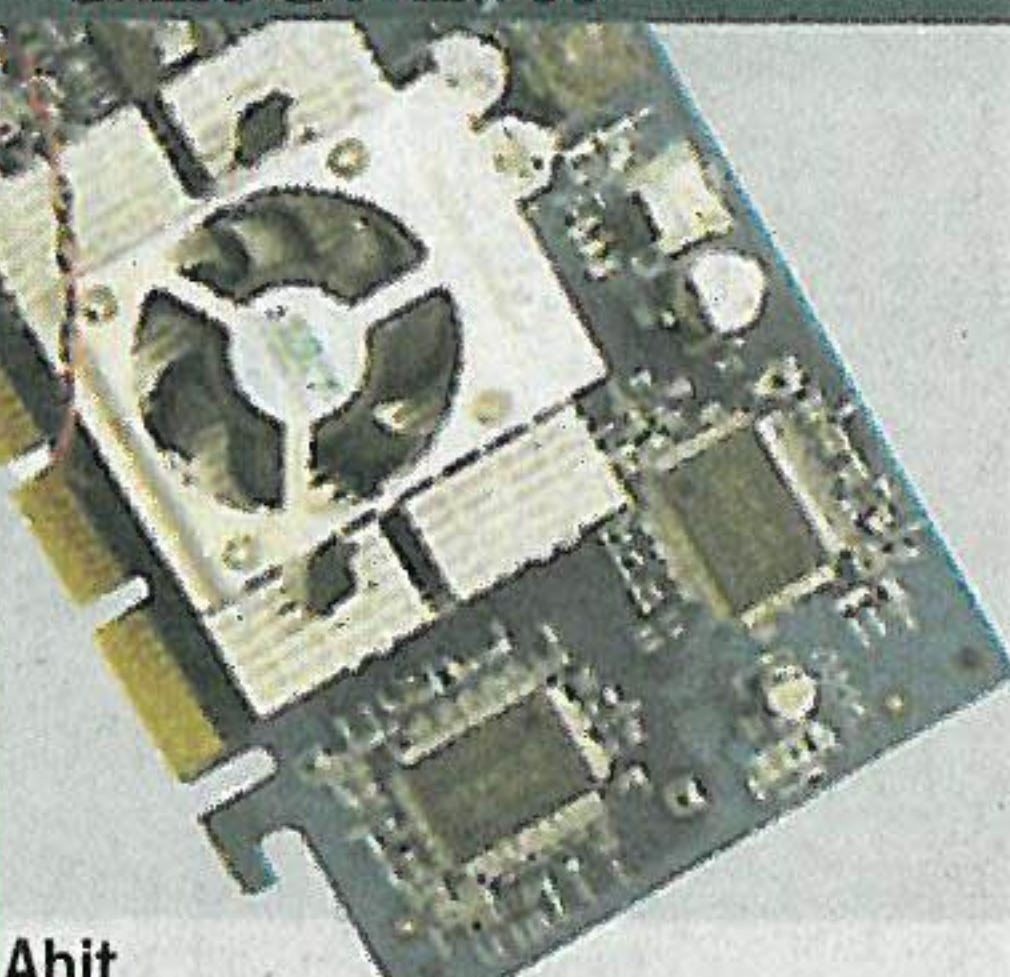
un avantaj de viteză sensibil în jocuri. Deci nu pune botul!

Cu puțin înainte de închiderea ediției a ajuns în redacție o placă de referință cu cipul grafic GeForce4 Ti4200. Acest cip este cel mai ieftin cip cu suport DirectX 8. Layout-ul plăcii seamănă foarte mult cu cel al unui GeForce3 obișnuit, dar valorile primelor benchmark-uri se situează în mod clar deasupra celor ale lui GeForce3 Ti-500 și Radeon 8500. Plăcile grafice GeForce4 Ti 4200 vor apărea în două variante în comerț: cu 64 și cu 128 MB DDR RAM. Asus lucrează momentan la un Ti 4200 cu numele AGP-V8420TD, care dispune atât de o ieșire DVI, cât și TV Out. Va costa cel puțin 200 USD în varianta de 64 BM. Prețul corect al plăcii este încă instabil datorită costurilor memoriilor care oscilează puternic. Pentru comparație: lentă placă GeForce3 Ti 500 o poți cumpăra abia la 400 USD! Deci după cum vezi, plăcile Ti 4200 vor fi o ocazie unică din punctul de vedere al prețului. Rămâne de

văzut ce rezultate vor avea cele două versiuni de vânzare Ti 4200 în testul practic cu jocuri actuale din numărul următor. Cel puțin, la fel de interesantă va fi apariția plăcii grafice Kyro II SE care trebuie să apară în curând. Cipul Kyro II, ceva mai puternic tactat, va mai aduce un mic salt de performanță. În combinație cu plăcile de bază Nforce au fost însă unele probleme cu plăcile grafice Kyro II. Se pare că layout-ul plăcilor grafice nu este conceput pentru plăci de bază Nvidia. Să sperăm că producătorii de plăci grafice precum Hercules vor putea evita mai bine această problemă cu ediția a doua a lui Kyro II. Ca preț, plăcile destinate începătorilor se vor situa între 120 și 170 USD.

MATEI ALEXANDRU

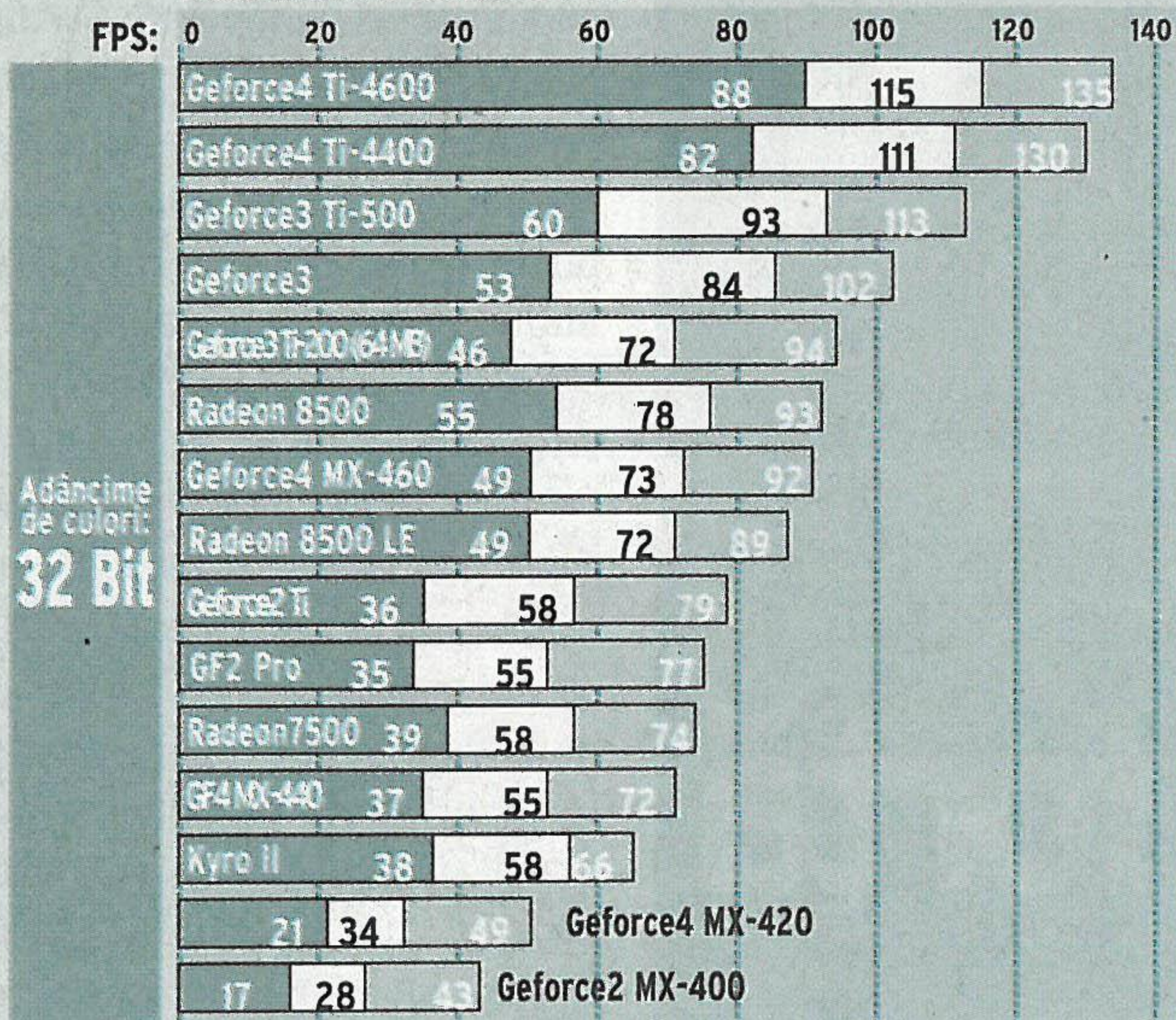
Plăci grafice GeForce4 în test

Nume:	Maya Rad. 8500 Deluxe	Excalibur Radeon 8500	3D Prophet FDX 8500 LE	G4MX440-T	Siluro G4 MX/TV
					
Producător:	Gigabyte	Enmic/HIS	Guillemot/Hercules	MSI	Abit
Preț (retail):	349 USD	299 USD	239 USD	170 USD	180 USD
Frecvență cip/memorie:	Radeon 8500/275 MHz	Radeon 8500/275 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	GeForce4 MX-440/270 MHz	GeForce4 MX-440/270 MHz
Memorie:	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM
Detalii memorie:	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	550 MHz/128 Bit/4 ns	500 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns
Interfețe:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Setare optimă/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/de la 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/de la 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/de la 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit/de la 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/de la 700 MHz
Software:	PowerDVD 4, 4 jocuri	PowerDVD XP, Power Director	PowerDVD 3, 3Deep	Bundle jocuri, WinProducer, WinCoder	DVD-Player
Alte dotări:	DVI-VGA adaptor	Adaptor SCART, VGA-DVI adaptor	S-Vid./Comp.- adaptor	Cablu composite, adaptor	S-VHS-/Comp.-cablu, adaptor
Supratactabil:	Cip: 300 MHz, Memorie: 600 MHz	Cip: 280 MHz, Memorie: 560 MHz	Cip: 260 MHz, Memorie: 510 MHz	Cip: 320 MHz, Memorie: 460 MHz	Cip: 310 MHz, Memorie: 450 MHz
Punctaj:	9,3	9,2	9,1	9,1	8,8
Comentariu:	Merită recomandarea datorită unui bundle mare de jocuri și soft	Radeon 8500 solid care nu prea are potențial de supratactare	Placă DirectX 8 ieftină cu performanță 3D bună	Cel mai bun MX-440 din eșantion mai ales datorită dotărilor vaste	MX-440 puțin scump dar bine gândit

Performanțe: Athlon 1.000C

Care cip grafic câștigă coroana performanțelor pe un PC de 1 GHz? Se mai poate menține Ati cu Radeon 8500?

Benchmark Suite PCGH



Concluzie: GeForce4 Ti se situează singur în frunte, Radeon 8500 nu se dezlănțuiește cu adevărat decât în rezoluții mari. Kyro II se bate dărz pe baza rezultatelor bune în Return to Castle Wolfenstein.

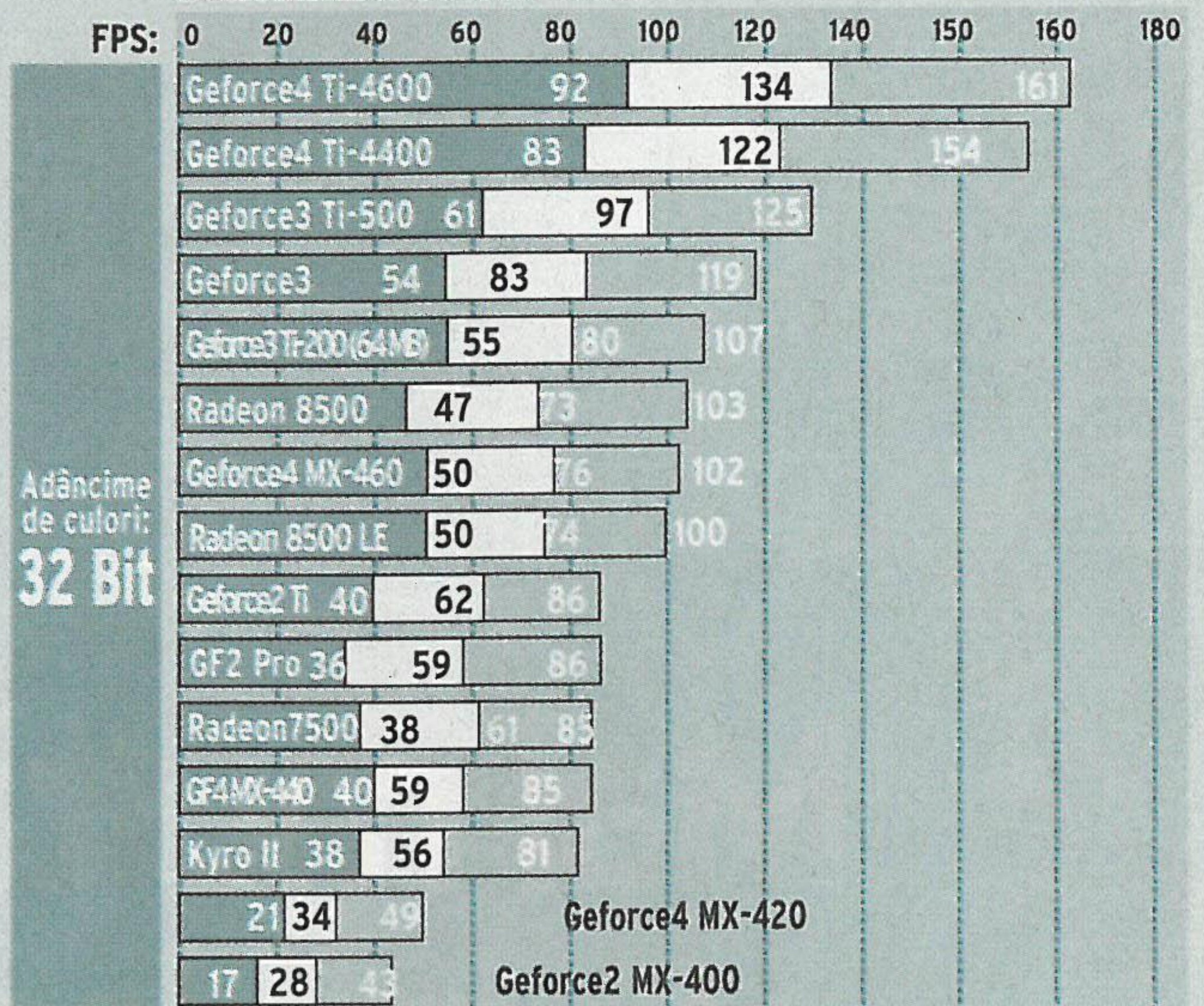
Setări: Athlon 1.000 C, Epox 8KHA+, 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Windows 98 SE, DirectX 8.1, Detonator 27.42, Radeon 9009, Valoare medie din RtcW și Aquanox

Legendă: 1.280x1.024 1.024x768 800x600

Performanțe: XP 2000+

Nvidia are în program cele mai rapide cipuri grafice: benchmark-urile noastre detaliate arată că Ti 4600 depășește concurența.

Benchmark Suite PCGH



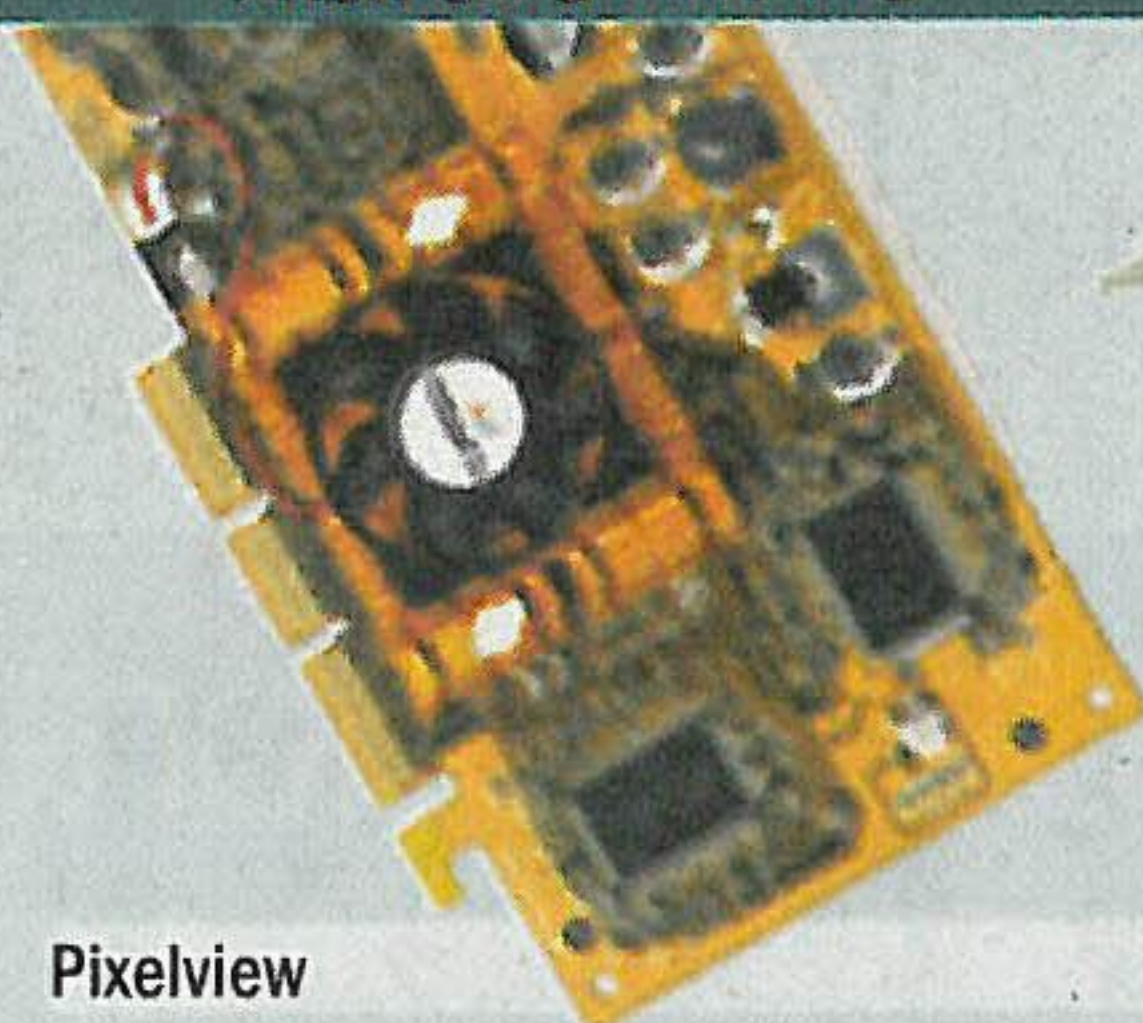
Concluzie: Înainte de toate plăcile Ti pot profita de performanța mai ridicată a procesorului. Restul au în 1.024 x 768 aproape aceleași valori ca și la Athlon 1.000C.

Setări: Athlon 1.000 C, Epox 8KHA+, 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Windows 98 SE, DirectX 8.1, Detonator 27.42, Radeon 9009, Valoare medie din RtcW și Aquanox

Legendă: 1.280x1.024 1.024x768 800x600

Plăci grafice GeForce4 în test

Pixelview G4 MX-440

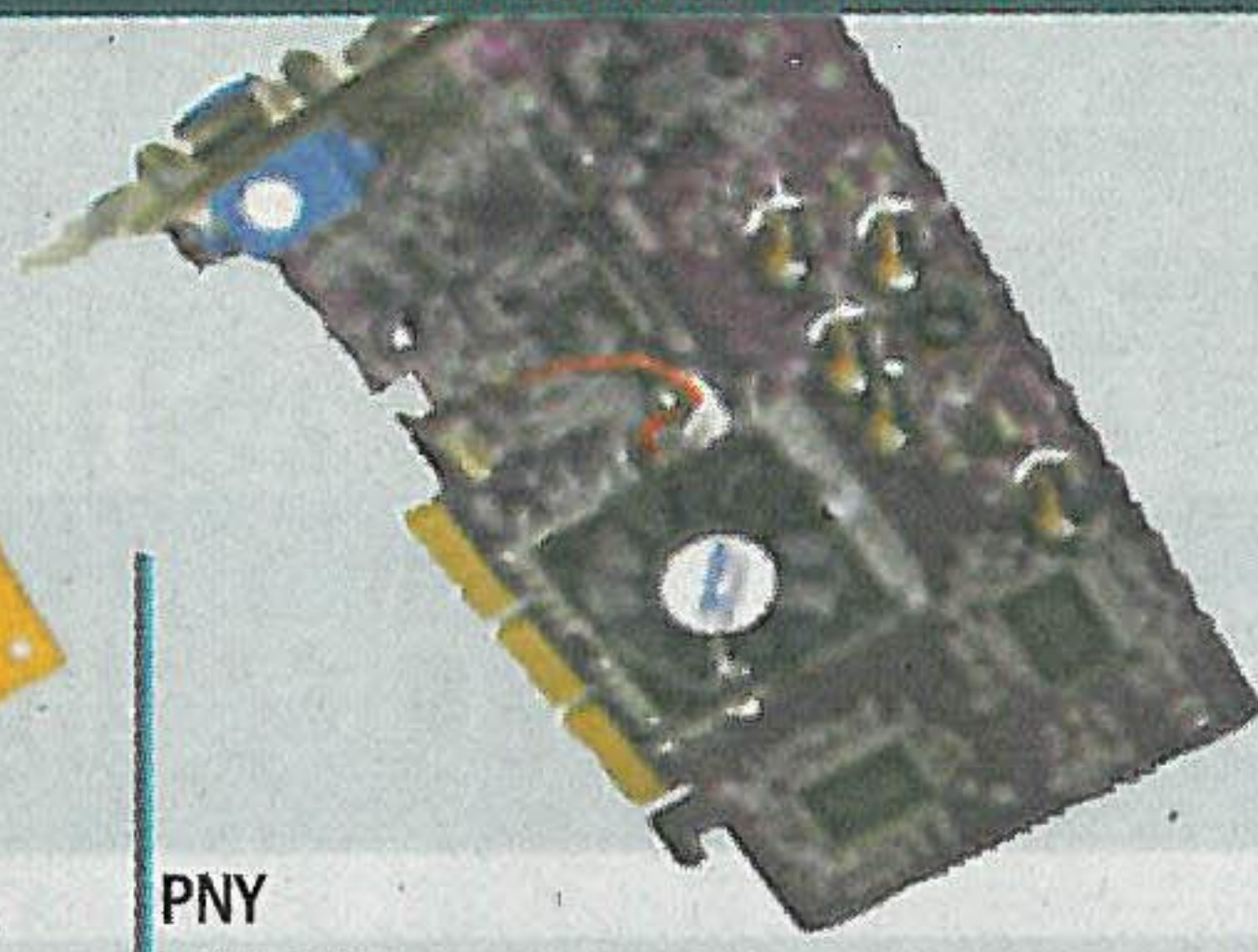


Pixelview
165 USD
GeForce4 MX-440/275 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/4 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/de la 700 MHz
WinDVD, E-Color, Serious Sam
Cablul composite, adaptor
Cip: 320 MHz, Memorie: 460 MHz

8,8

Placă grafică foarte solidă cu frecvență de cip ușor ridicată

Verto GeForce4 MX-440



PNY
160 USD
GeForce4 MX-440/270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/5 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/de la 700 MHz
Aquanox
Cip: 310 MHz, Memorie: 470 MHz

8,8

Placă grafică cu designul standard de referință; dotare slabă

GeForce4 Pro 600 TV

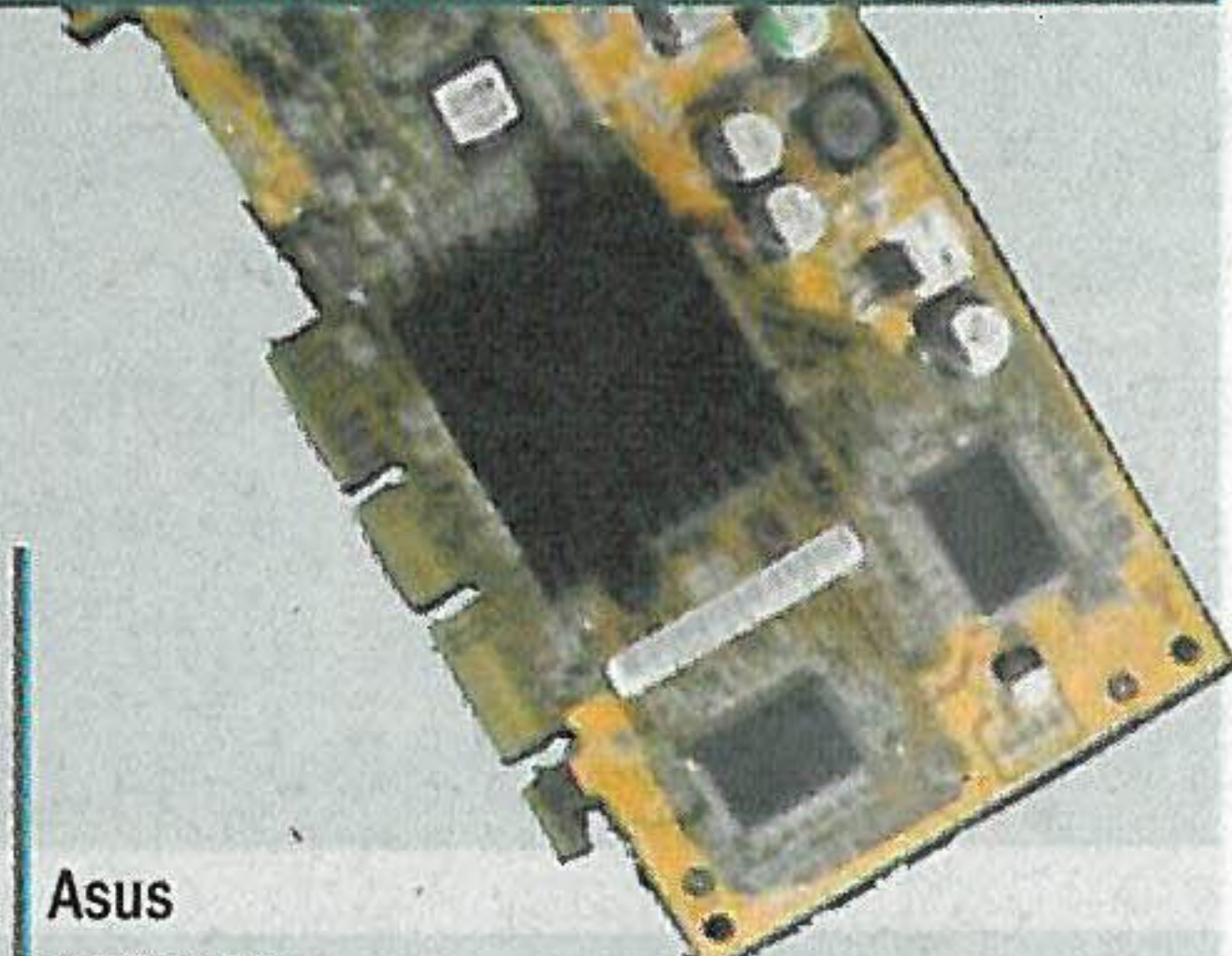


Gainward
175 USD
GeForce4 MX-440/290 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/4 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/de la 700 MHz
WinDVD, E-Color
Adaptor
Cip: 310 MHz, Memorie: 450 MHz

8,7

În pofida "Golden Sample" nu te aștepta la recorduri de supratactare

V8170 DDR



Asus
175 USD
GeForce4 MX-440/270 MHz
64 MB DDR-SGRAM
400 MHz/128 Bit/5 ns
TV-Out (S-Video)
1.024x768, 32 Bit/de la 700 MHz
Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
S-VHS-/Comp.-cablu, adaptor
Cip: 315 MHz, Memorie: 470 MHz

8,7

Doar răcire pasivă, acceptabil doar într-un PC mut



Mai multă forță pentru jedi

Lupte în slow motion în Jedi Knight 2?

Da, e posibil! PC Games a găsit **cele mai bune trucuri** pentru ego-shooterul de jedi!

Engine-ul grafic Q3 este un adevărat paradis de tuning pentru jucătorii PC. Cu câteva trucuri poți profita și tu de pe seama acestui engine flexibil. Pentru aceasta însă trebuie să te obișnuiești întâi cu așa-numita consolă. Este mult mai puțin complicat decât ai crede (vezi articolul din numărul trecut). Pornește jocul și în meniul principal apasă tasta „Shift” împreună cu tasta tildă „~” în stânga de lângă tasta „1”. Cu aceeași combinație se și închide consola. Înainte de a putea introduce comenzi, trebuie să ștergi semnul „~” și deja poți începe. Cu comanda de consolă „cg_drawFPS 1” poți activa un framecounter, care îți indică câte imagini procesează PC-ul pe secundă. Dacă în loc de „1” introduci „0” acesta dispare din nou. Dacă pe parcursul jocului nu observi cum trece timpul poți urmări prin „cg_drawtimer 1” de cât timp joci un nivel. Și aici opțiunea este dezactivată prin „0”. Pentru a avea o privire mai de ansamblu mai ales în meciurile multiplayer, te ajută comanda „cg_fovX”, pentru că prin aceasta poți lărgi câmpul tău vizual. În locul lui „X” trebuie să introduci o valoare dintre 0, și 360. Setarea standard a fiecărei

comenzi o afli dacă o introduci fără valoare. Astfel, poți remedia orice modificare. Comanda „cg_gunAutoFirst 0” te ajută să-l urmărești pe Kyle Katarn și când poartă arme de foc din perspectiva 3rd person, deoarece

în aceste cazuri în mod normal se trece în perspectiva ego. Prin introducerea valorii „1”, setarea revine la loc. Aceasta funcționează și invers. Prin comanda „cg_saberAutoThird 0” poți mânui sabia laser a lui Kyle și din perspectiva 1st person. Cine nu vrea să fie deranjat de clătinatul mișcărilor de deplasare le poate dezactiva prin mai multe comenzi: „cg_bobrol 0”, „cg_runpitch 0”, „cg_runroll 0”, „cg_bobup 0” și „cg_bobpitch 0”. Dacă faci introducerea fără cifră, consola redă valorile standard pe care le poți din nou seta.

Printr-un mic truc, în modul multiplayer poți acapara chiar și o sabia laser dublă, ca și cea din *Star Wars: Episode 1*. Caută prin consolă cu „dir map” o hartă multiplayer (încep cu „ctf_” și „ffa_”), și lansează-o prin comanda „devmap”, de exemplu „\devmap ctf_yavin”. În joc apasă de două ori tasta „1” pentru a-ți dezactiva sabia laser. Acum, în consolă introdu „\THEDESTROYER” și sabia ta laser are două tăișuri.

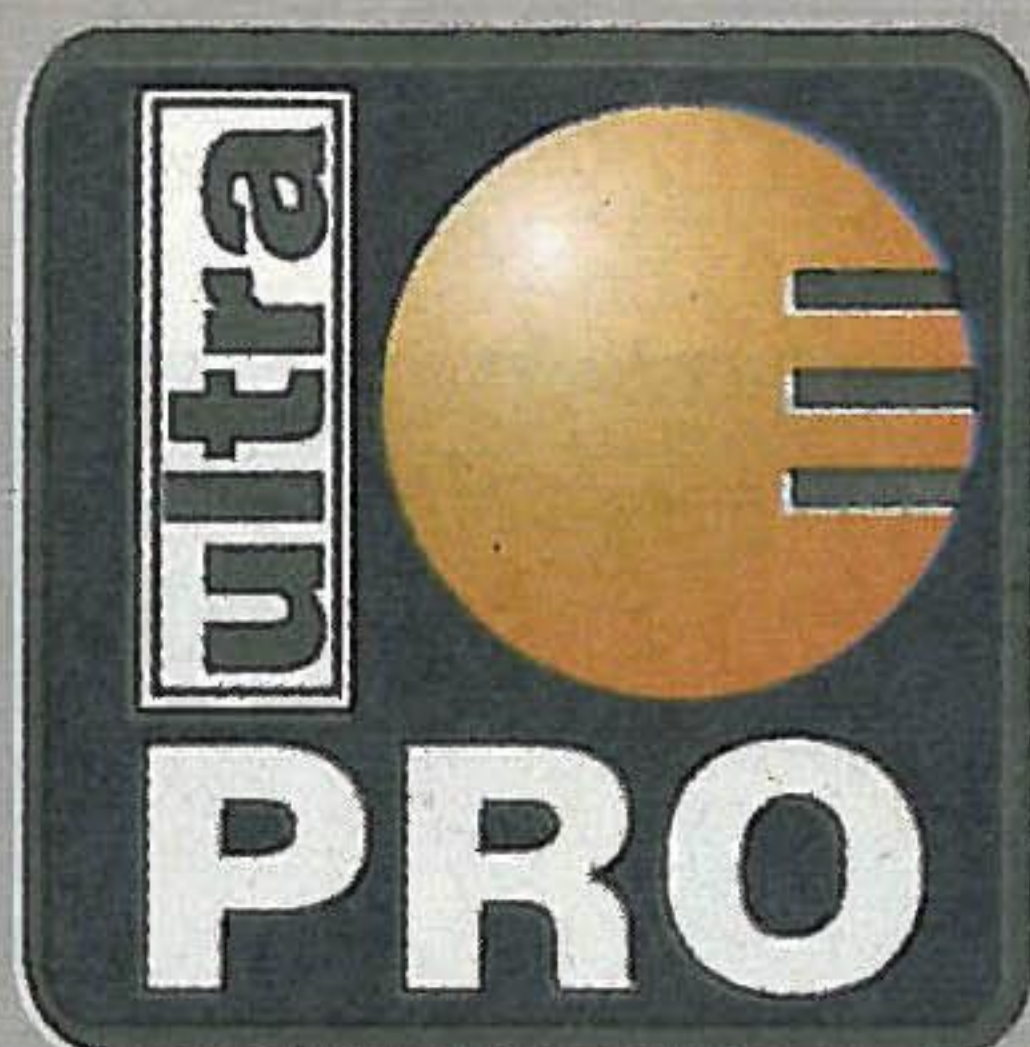
În paginile revistei mai găsești și alte comenzi de consolă care pot fi utilizate ca cheaturi. Toate comenzile de consolă din joc le obții, de altfel, prin comanda „cmdlist”. Pentru orientare, fereastra de text se poate rula prin tastele „Page Up” și „Page Down”.

Bonusul de slow motion

Pentru a obține o funcție de slow motion activată prin tastă procedează după cum urmează: treci în folderul jocului \JediOutcast\GameData\base” și fă un fișier cu numele „autoexec.cfg”. Deschide-l, introdu următoarele comenzi și salvează.

```
set tscaletoggle "vstr tscale03"
set tscale1 "timescale 1; set tscaletoggle vstr tscale03"
set tscale03 "timescale 0.3; set tscaletoggle vstr tscale1"
bind b "vstr tscaletoggle"
```

„b”-ul din ultimul rând reprezintă tasta prin care, în joc, poți activa și dezactiva funcția de slow motion. Dacă dorești să utilizezi mai degrabă o altă tastă, schimbă doar caracterul. Dacă vei coborî mai mult valoarea „timescale 0.3” („0.2”, „0.1”), jocul devine și mai lent. „timescale 1” restabilește viteza standard. Pornește jocul, introdu în consolă „helpusobi 1”, și ai activat modul slow motion.



UltraPRO Computers



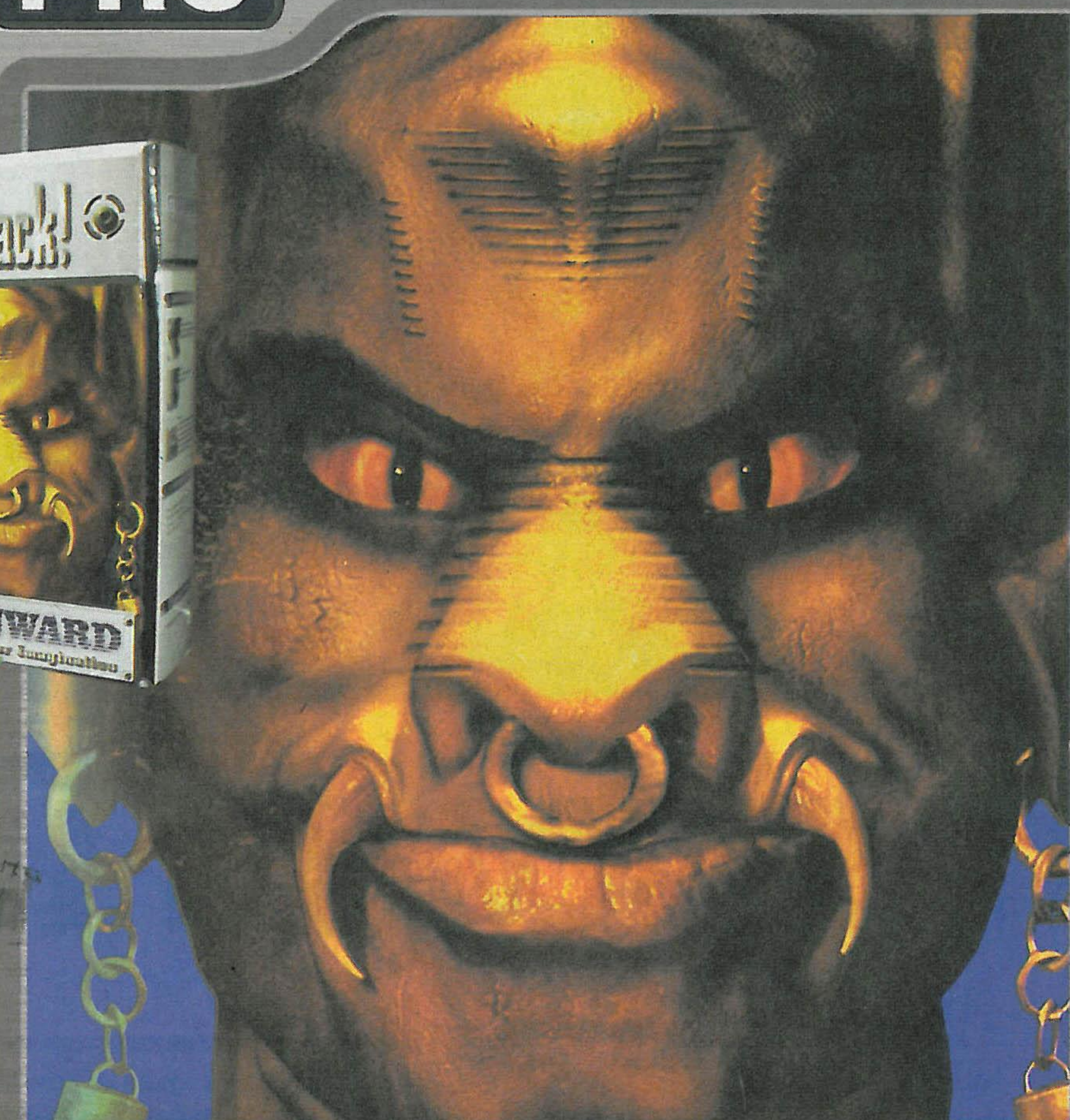
Gainward NO. 1 in Finland!



Editors' Choice goes to ... Gainward GeForce4 PowerPack! Model Ultra/750 XP Golden Sample.

"Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/750XP Golden Sample (TI 4600) impressed with excellent 2D/3D performance, features and overclocking capability. The card is ready for TV-in/out and professional video editing. The package includes a 3D game (Serious Sam), video editing software and a Firewire daughter card for digital video-in. Ultra/750XP GS is number ONE in overclocking and video editing."

- *nVIDIA GeForce4 Ti-4600 GPU
- *128MB of Ultra DDR SDRAM
- *Enhanced clock settings offer up to 10% better 3D performance compared with reference design
- *Video In/Video Out for video-editing applications
- *nView for any combination of VGA DVI and TV displays
- *a daughter card featuring an IEEE 1394 digital video-in connector
- *Video-Editing Software included



GAINWARD

Beyond Your Imagination

Gainward GeForce4 PowerPack
Model Ultra/750 XP "Golden Sample"



●●K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535

BUCURESTI, ● Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 01-211.70.90 ● B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 01- 222.20.36; ● Bd Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 01-310.11.65; ● B-dul Natiunile Unite nr. 3, Tel.: 01-336.45.63; ● Sos Iancului nr. 59, Tel.: 01-250.39.04; ● Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 01-250.16.12; ● Bd. Alexandru Obregia 18, Tel.: 01-460.31.13; **BRASOV**, ●● Bd. 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 068.47.22.88; ● Bd. Republicii nr. 15, Tel: 068.410.420; **CONSTANTA**, ●● Bd. Ferdinand Nr. 89A, Bl. Ar1, Tel.: 041-615.000; ● Bd. Tomis nr. 97, Tel.: 041-552.637 **CRAIOVA**, ● Bd. Al. I. Cuza bl. 10C, Tel.: 051-421.010; **IASI**, ●● Str. Banu nr. 8, Tel.: 032-266.343, **PITESTI**, ● Bd Republicii Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 048-223,728; **PLOIESTI**, ● Piata Victoriei nr. 16 parter, Magazin Mercur, Tel.: 044-11.32.33; **TIMISOARA**, ●● Piata Marasti 1-2, Tel.: 056-430.599.

● Magazin UltraPRO

● Distributie zonala

CA LA DIAPOZITIVE

Când situația devine agitată în Dungeon Siege, unele calculatoare cedează. Cu câteva manevre de tuning, prin opțiuni însă, poți ușura puțin sfoara.

Party cu Perfor

Ce să faci când imaginea sacadează și se blochează?? PC Games a adunat câteva ponturi, **cu care Dungeon Siege rulează mai bine pe PC-ul tău.**

RPG-urile ultimilor ani au fost din ce în ce mai pretențioase față de dotarea hardware a calculatorului. Ultima 9, *Vampire: The Maquarade* și *Gothic* au solicitat la maximum în detalii maxime chiar și PC-urile high-end. Nici *Dungeon Siege* nu se comportă altfel: vrăji sofisticate, nenumărați adversari și nenumărate detalii de ambianță fac să cadă în genunchi până și calculatoarele rapide.

Pontul #1:

Upgrade de hardware cu cap

Dungeon Siege solicită îndeosebi procesorul. La un procesor sub 1 GHz, un upgrade de la o placă grafică GeForce2 Ti la un GeForce3 sau GeForce4 Ti nu-ți aduce decât o creștere de cca două procente în performanțe. În acest caz, ar fi mai bine să-ți investești banii într-un procesor mai rapid. Dacă însă ai o placă grafică TNT2 mai veche, atunci merită să cumperi o placă grafică ieftină care suportă și „Hardware T&L”. Această

aptitudine accelerează redarea poligoanelor, precum și a surselor de lumină și e suportată de toate cipurile grafice ale familiilor Radeon și GeForce (excepție: Radeon VE). Cipurile grafice Kryo și plăcile TNT2 deja amintite, din păcate, nu dispun de acest postcombustor de performanță.

Pontul #2:

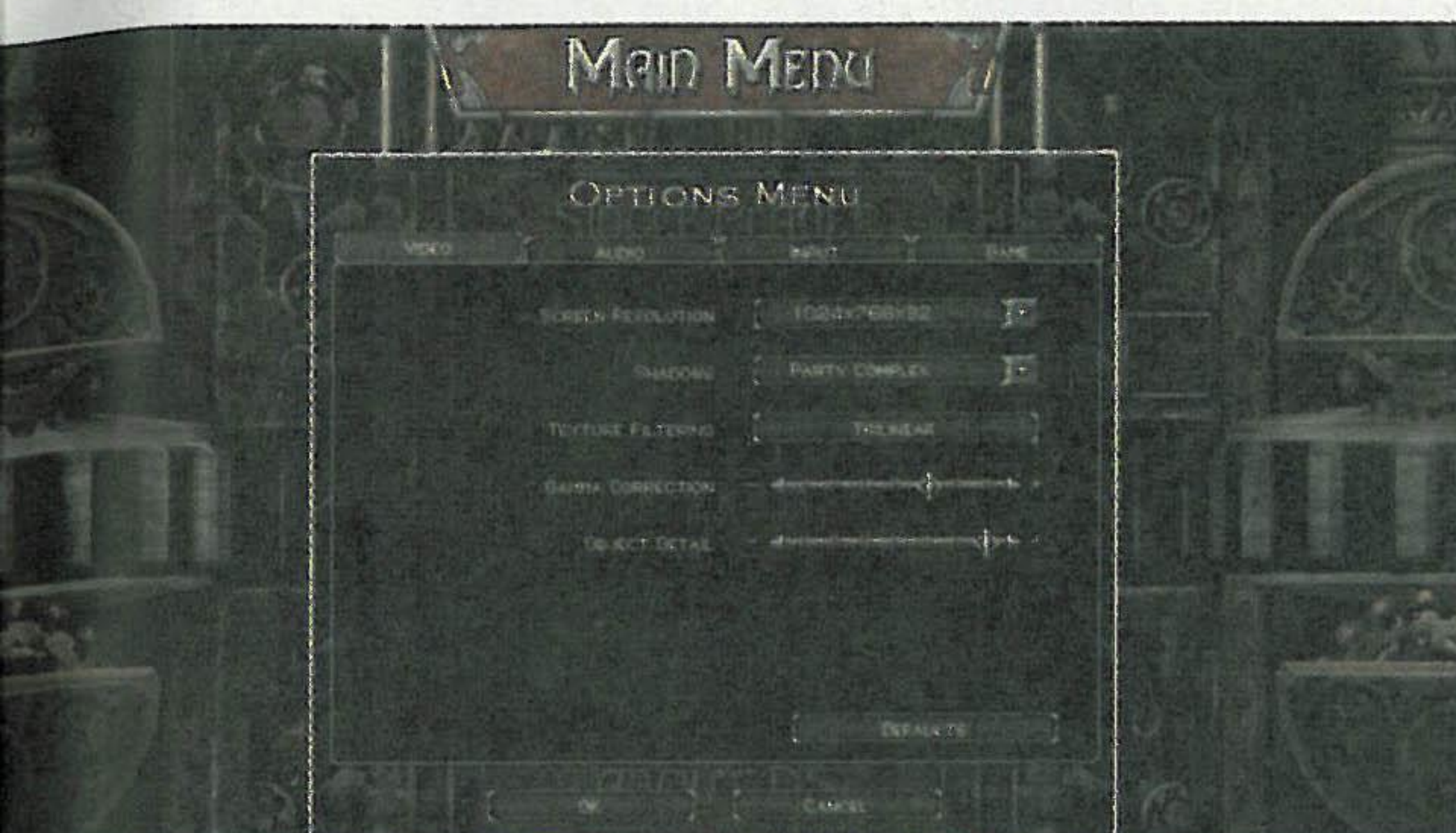
Activează framecounter-ul

Pentru a putea aprecia mai bine performanțele în *Dungeon Siege*, activează la „Options” / „Game” punctul „Show Framecounter”. Acesta îți va afișa în colțul din stânga sus al imaginii câte imagini sunt redare de PC într-o secundă.

Pontul #3:

Adaptare object details

După aceasta, în meniul grafic, împinge butonul de pe bara de la „Object Details” spre stânga. Vei observa că multe detalii ambientale vor dispărea. Dintr-o pădure deasă nu mai rămân decât câțiva copaci. Hardware-ul tău îți mulțumește pentru această ambianță 3D redusă și te răsplătește cu o performanță mai mare, după cum vei remarca și după framecounter. În zonele puternic împădurite, acum îți poți vedea adversarii mult mai bine. Dacă însă nu vrei să pierzi nici o ambuscade și vrei să trăiești atmosfera din plin,



SCREEN RESOLUTION [640x480x32]

Aceasta este setarea de după instalare. Inventarele desfăcute însă acoperă astfel o parte mare a ecranului. Cu un GeForce2Ti sau mai bun poți trece cu o treaptă mai sus.

SCREEN RESOLUTION [800x600x32]

O soluție de compromis între a vedea bine peisajul de inventare și performanță? Ei bine, cu condiția ca placa ta grafică să mai aibă rezerve de performanță, cu o pierdere minimă de performanță vei putea trece la următoarea treaptă de 1.024x768.

SCREEN RESOLUTION [1024x768x32]

La 32 de biți, această rezoluție mai ridicată e potrivită doar pentru plăcile GeForce3. Cel târziu la zeii uriași sau la folosirea multor vrăji placa ta grafică ar putea rămâne fără suflu.



O treabă rotundă: fără umbre se joacă cel mai rapid.



Pe un Pentium III la 900 MHz vei pierde aici până la zece procente de performanță.

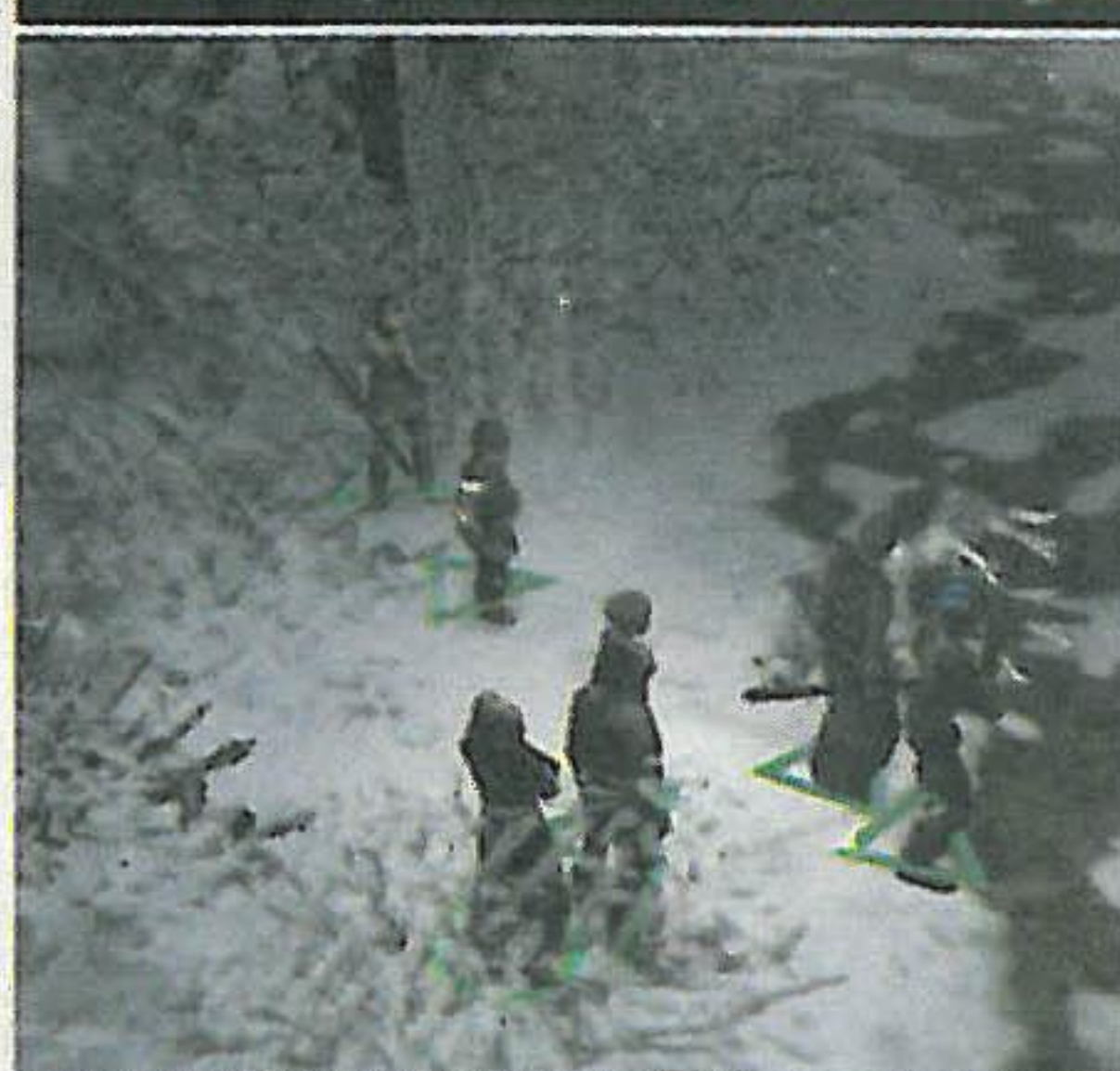


Cu câți mai mulți adversari, cu atât devine mai lent. Jocul încetinește cu până la 20 de procente.

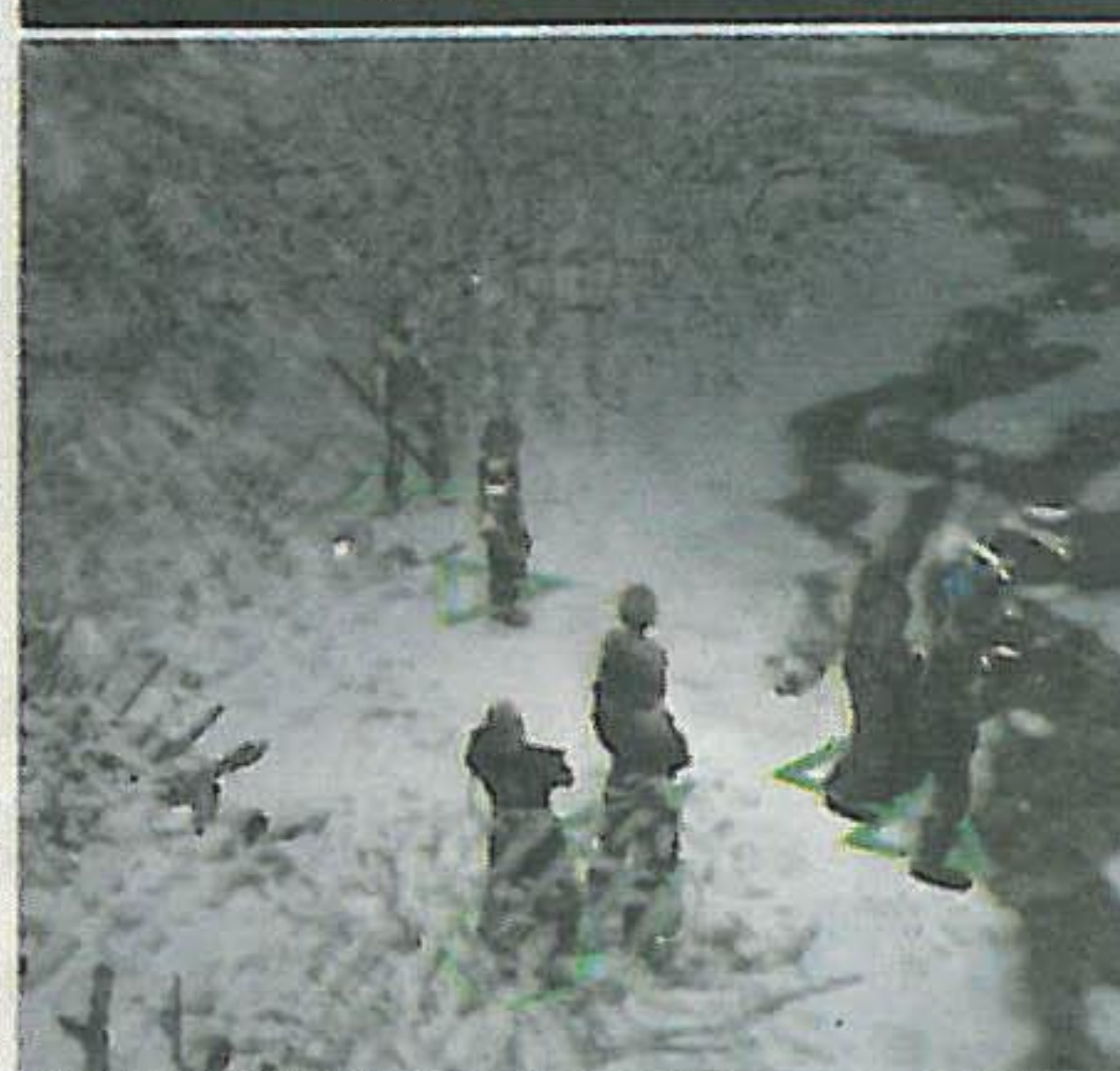
SHADOWS [SIMPLE]

SHADOWS [ALL COMPLEX]

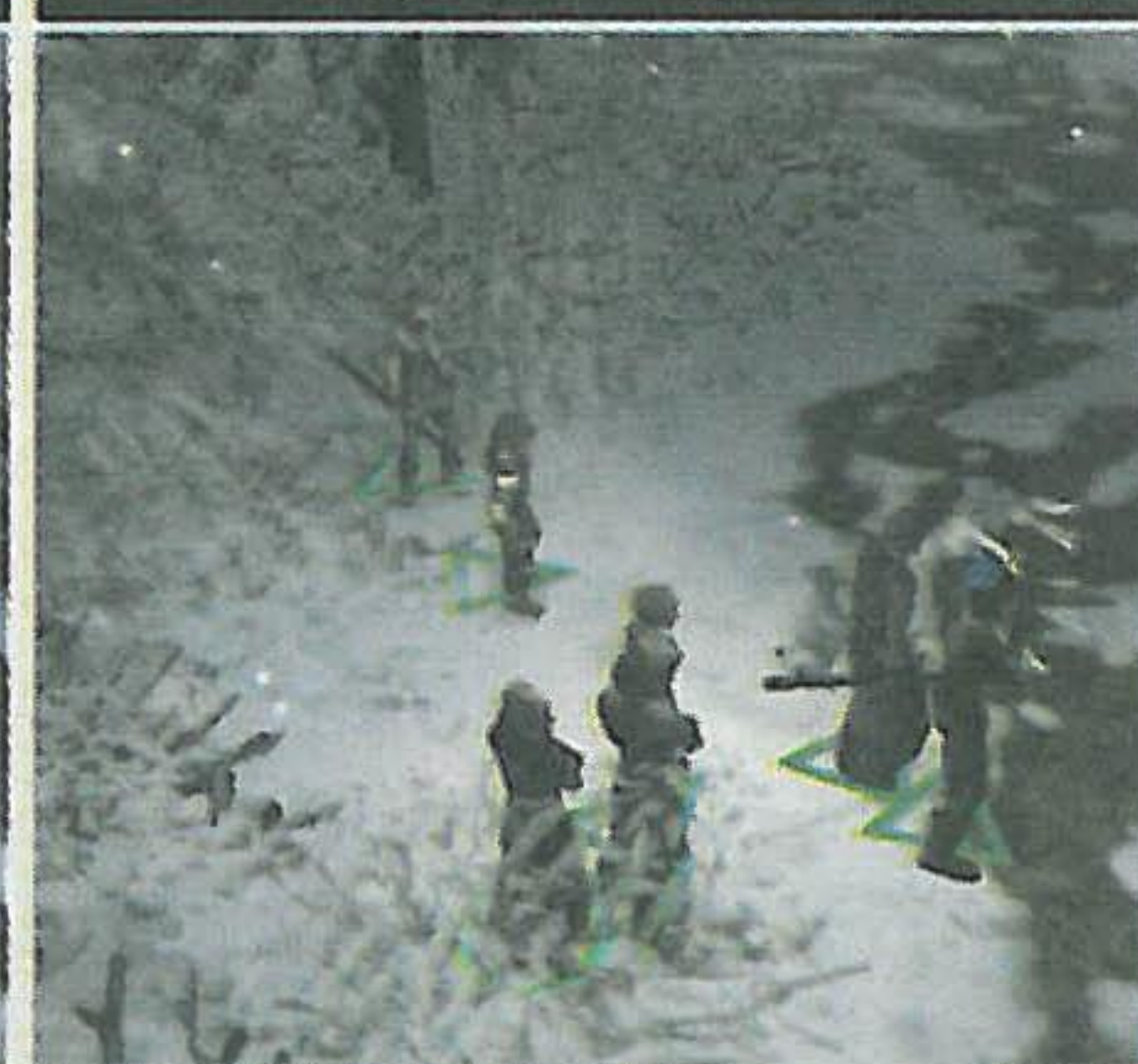
SHADOWS [ALL COMPLEX]



Rapid, dar urât: cu această setare e cel mai rapid **Dungeon Siege**.



Mai mulți copaci în împrejurimi aduc o pierdere de până la zece procente.



Cu detalii maxime arată bine, dar poate deveni mai lent cu până la 30 de procente.

OBJECT DETAIL []

OBJECT DETAIL []

OBJECT DETAIL []

mance - Problem

mai bine nu te atinge de butonul „Object Details”.

Pontul #4:

Detalii de umbră

De asemenea, de netrecut cu vederea este setarea „Shadows” din meniul grafic. Aici poți alege dintre „None”, „Simple”, „Party complex” și „All complex”. În aceeași ordine se înrăutățește și performanța de joc. Umbrele complexe procesate în timp real necesită o performanță de procesor foarte mare și în cazuri extreme pot avea drept consecință pierderea a până la 25 de procente din performanța întregă a jocului. Aici îți recomandăm setarea „Simple”, ca și un compromis între performanță și calitate a imaginii.

Pontul #5:

Prioritatea de aplicație

În meniul „Game” se găsește un comutator cu denumirea „Raise App Priority”. Dacă îl activezi, Windows va fi

nevoit să atribuie jocului mai multă prioritate în detrimentul altor programe de fundal, adică acestea din urmă nu vor mai primi resurse de procesare, sau vor primi mai puține. Acest lucru ridică framerate-ul, dar poate duce și la probleme. Dacă rețeaua ta sau sharingul de Internet nu-ți mai funcționează cum trebuie, dezactivează această opțiune neapărat.

Pontul #6:

Mărirea rezoluției

Dacă în carcasa PC-ului tău se ascund un procesor de peste 1.200 MHz și o placă grafică DirectX 8 (GeForce3/Radeon8500/GeForce4 Ti), atunci poți seta rezoluția imaginii și peste bariera de 1.024 x 768 pixeli din joc. Întâi trebuie să găsești folderul „My Documents” pe care în Windows XP îl găsești la „Start/My Documents”, iar în Windows 9x/Me în „C:\My Documents”. Aici găsești subfolderul „Dungeon Siege”. Acesta cuprinde toate salvările tale de joc și

screenshot-urile, dar și fișierul cu denumirea „DungeonSiege.ini”. Deschide acest fișier cu un clic dublu și modifică valorile după cum urmează: „height=1024”, „width=1280”. Salvează fișierul și pornește jocul din nou. Pentru a reduce din nou rezoluția, remediază doar această modificare.

Pontul #7:

Eliminarea intro-urilor

Dacă mai adaugi fișierului de mai sus și rândul „nointro=true”, ajungi fără introduceri animate direct în meniul principal al jocului.

MATEI ALEXANDRU

Sunetul 3D frânează

EAX-ul sună frumos, pe calculatoare mai lente însă nu face altceva decât să încetinească.

EAX []

OFF

Chiar dacă dispui de o placă audio compatibilă EAX, pe calculatoare sub 1.000 MHz nu activa opțiunea EAX (în meniul „Options” / „Audio”). Ca și în alte jocuri, sunetul 3D reduce performanța de joc, în cazul lui **Dungeon Siege**, cu până la 20 de procente.

O cursă cu mulți hertzi

Care sunt cele mai rapide procesoare care pot fi cumpărate la ora actuală?

Noi am aflat cine, Intel sau AMD, are topmodelul în ofertă!

Pentru jucătorii PC procesoarele AMD au devenit din ce în ce mai atractive în ultimii doi ani. Acestea aduc la aceleași frecvențe de tact din ce în ce mai bune performanțe decât procesoarele Intel și sunt totuși mai ieftine. De exemplu Athlon „Thunderbird C” la 1.400 MHz a bătut în majoritatea benchmark-urilor de jocuri modelul Pentium 4 la 1.600 MHz. Singurul avantaj de procesare, pe care l-a putut arăta P4, au fost instrucțiunile sale „SSE2”. Doar în aplicațiile optimizate pentru acestea, primele versiuni P4 reușeau să fie mai rapide. Prin noua versiune a lui Athlon, Athlon XP, AMD a mărit și mai mult această diferență de performanță, până acum.

Începând cu Pentium 4 la 2.200 MHz, toate procesoarele Pentium 4 dispun de core-ul performant „Northwood”. Cel mai nou model high-end al seriei P4 e tacta la 2.400 MHz. AMD schioapătă însă puțin în concursul megahertilor, pentru că Athlon XP 2.100+ lucrează în realitate la 1.733 MHz.

În colaborare cu o placă de bază i850 și memorie RAMBUS acest nou Pentium 4 a arătat în testele noastre cu șase procente mai mult decât XP 2.100+. Am făcut teste de performanță și cu jocuri de acțiune actuale. În **Jedi Knight 2**, avantajul lui Pentium 4 se ridică chiar și la 15 procente. În **Return to Castle Wolfenstein**, rezultatele diferă: aici Xp 2.100+ 'se află cu câteva procente în fața combinației P4-RAMBUS. Dacă însă în locul plăcii de bază rapide pe RAMBUS utilizăm una i845D cu memorie DDR, rezultatele testelor arată ceva mai diferit. În **Return to Castle Wolfenstein**, Athlon XP își păstrează în mod clar superioritatea, doar la **Jedi Knight** conduce Pentium 4.

Pe lângă acestea, din teste s-a desprins faptul că Athlon XP se încinge semnificativ. Pentru a-l pute răci corespunzător, recomandăm un cooler Alpha 8045 (în jur de 70 de euro). Dacă mai pui în cazul lui P4 încă 16 euro, vei primi

procesorul împreună cu un cooler. Vanzatorii denumesc această versiune pur și simplu „Pentium 4 boxed”.

Procesoarele noi sunt întotdeauna deosebit de scumpe. Cine vrea neapărat să-și configureze un PC ultrarapid și ieftin să apeleze la un Athlon XP 2.000+. Diferențele de performanțe față de XP 2.100+ nu

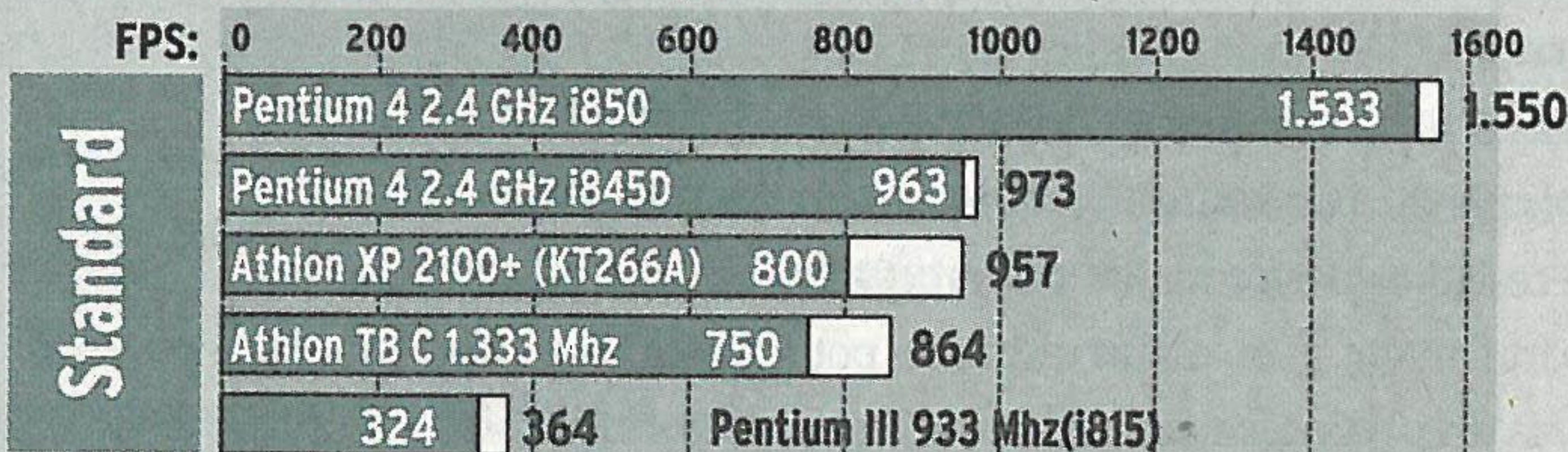
sunt atât de mari încât să merite diferența de preț. Pentru un PC foarte silențios și puternic alegerea mai bună ar fi un P4. Cine meșterește cu plăcere la PC-ul său își face cu o sursă cu ventilație termocontrolată și câteva folii antifonice și dintr-un AMD un PC de jocuri foarte silențios.

MATEI ALEXANDRU

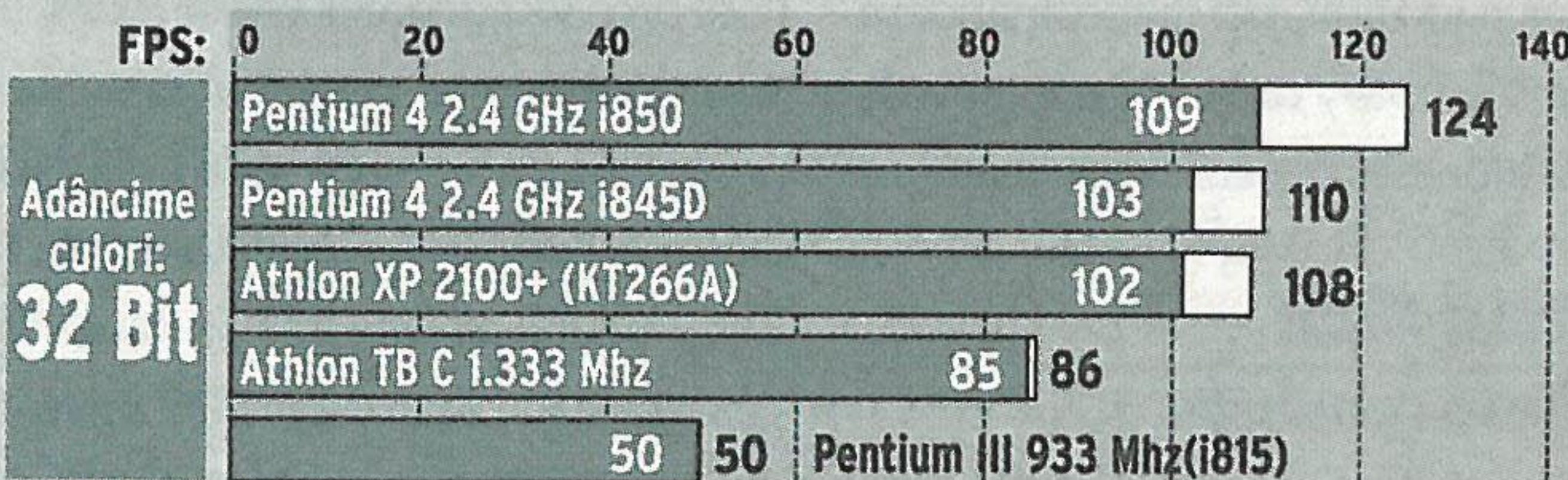
Verificarea performanțelor

Care sunt performanțele noilor procesoare de la AMD și Intel? Am făcut mai multe teste de performanță.

Sisoft Sandra 2001 (Memory Benchmark)



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (CPU demo)



Concluzie: pentru prima dată după multă vreme, noul P4 se situează în fața armăsarului de la AMD.

Legenda: 1.024x768 800x600

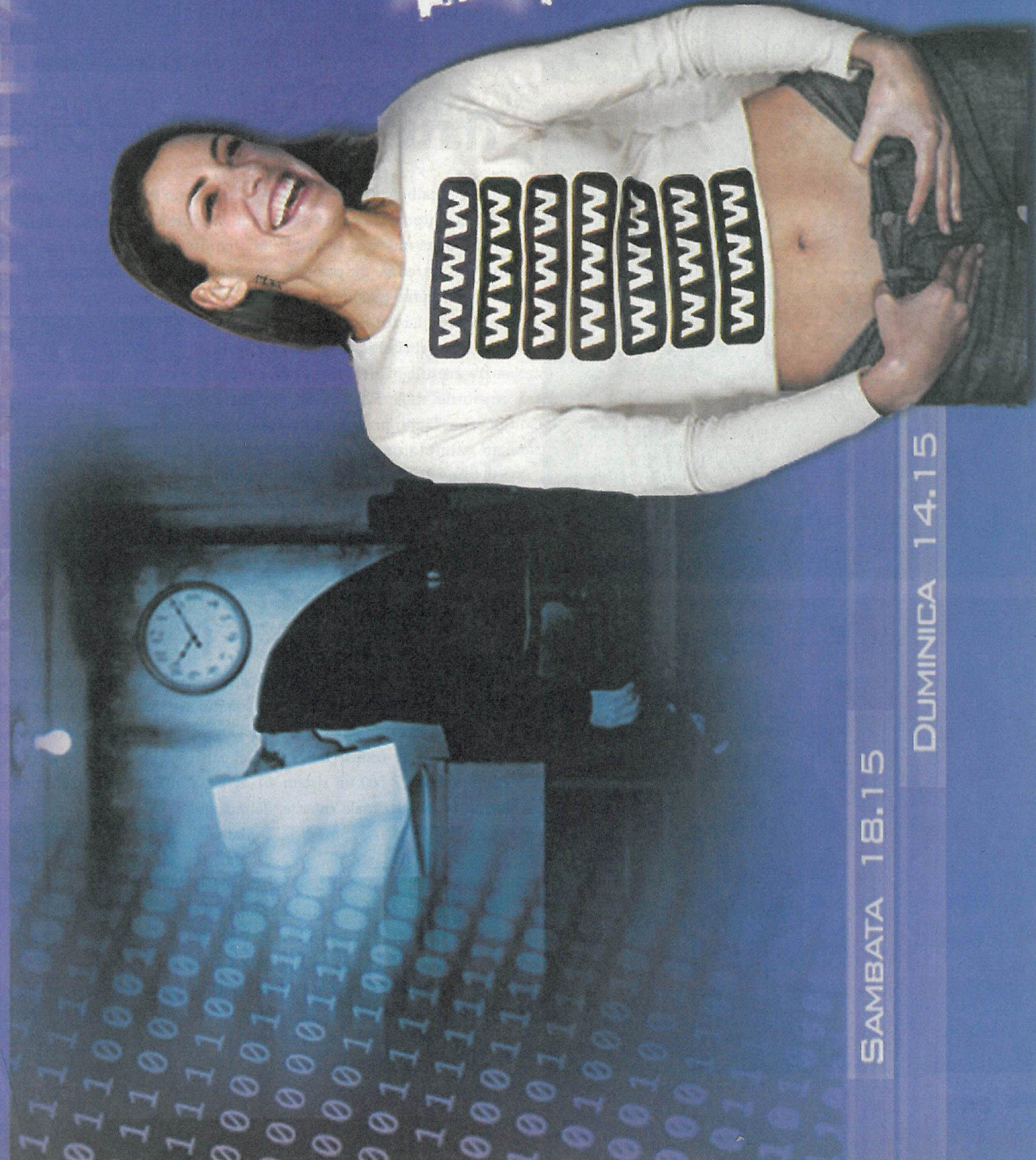
Setări: GeForce3, Detonator 23.11, 256 MB RAM (CAS3/CL2.5), VIA 4in1 4.37, DirectX 8.1, Win98SE, SB Live!, 128 MB AGP Aperture Size, FSAA off, Anisotropic Filter off

SOFTWARE.

HARDWARE.

COMUNICATII.

INTERNET.



Emisiune

SOFT,

tratata

REAL

SAMBATA 18.15

DUMINICA 14.15





Nostromo n50 SpeedPad

SpeedPad este un înlocuitor de tastatură programabil, construit pentru mâna stângă. Dispune de zece taste care pot fi programate chiar multiplu, o cruciuliță de control cu opt poziții și un reglator de propulsie, care poate fi folosit și pe post de roțiță de scroll. Pentru configurare ai nevoie de software-ul atașat din pachet. Cu ajutorul acestuia tastelor li se pot atribui chiar și macrocomenzi temporizate. În practică, acest lucru s-a dovedit a fi util mai ales în jocurile de strategie, pentru că astfel, printr-un singur buton s-a putut automatiza. De exemplu, construirea unor clădiri. n50 SpeedPad nu e ieftin, dar poate fi deosebit de util pentru toți fanii ego-shooter-elor, RPG-urilor sau jocurilor de strategie.

PUNCTAJ NOSTROMO N50 SPEEDPAD

PRODUCĂTOR Belkin

PREȚ: cca 35 USD

DOTARE 8,5

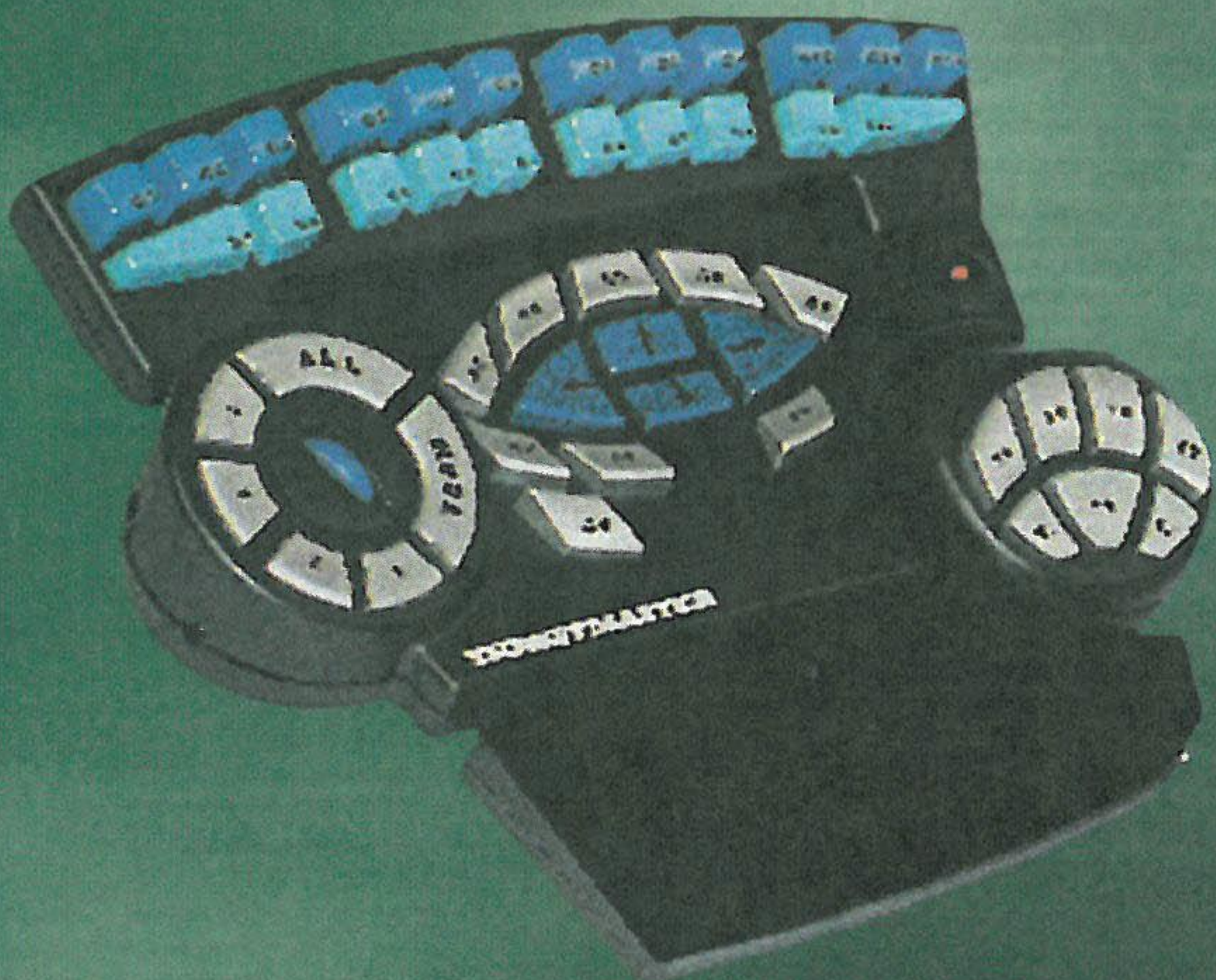
PROPRIETĂȚI 8,8

PERFORMANȚĂ 8,6

CONCLUZIE: un înlocuitor util pentru tastatură pentru fanii strategiei, acțiunii și RPG-ului.

PUNCTAJ

8,6



Thrustmaster Tacticalboard

Tacticalboard e ceva mai mult decât un înlocuitor de tastatură: pe lângă un suport de mână deplasabil și 49 de taste configurabile, Tacticalboard se livrează cu un software de comunicare. Căștile și microfonul însă nu se livrează împreună cu tacticalboard. Tastele de mișcare sunt proporționate mai mari și îți permit să utilizezi ușor cele nouă taste din apropiere. La configurarea diferitelor taste și a roțițelor de scroll te ajută software-ul Thrustmapper, care cuprinde deja 52 de setări pentru jocuri actuale, precum Battle Realms sau simulatorul de zbor IL 2 Sturmovik. La jocuri foarte complexe, poți atribui tastelor chiar și o a doua funcție.

PUNCTAJ THRUSTMASTER TACTICALBOARD

PRODUCĂTOR Thrustmaster

PREȚ: cca 60 USD

DOTARE 9,5

PROPRIETĂȚI 9,2

PERFORMANȚĂ 8,8

CONCLUZIE: înlocuitor de tastatură de calitate înaltă pentru toate genurile de jocuri.

PUNCTAJ

8

Logitech Z-560

Z-560 este liderul noii serii de boxe Z de la Logitech. Dispune de patru sateliți, un subwoofer și a primit pentru sunetul său de clasa întâia certificatul THX de la Lucasfilms. Are o putere efectivă de 400 wați, din care aproape jumătate e livrată de bombasticul subwoofer (188 wați). Cei patru sateliți cu câte 53 wați contribuie și ei și realizează din Z-560 un sistem 4.1 de clasa întâia. Z-560 poate transforma sunetul stereo în patru canale diferite. Tehnologia care o realizează se numește M3D Matrix și face treabă bună și în jocuri. Sistemul se controlează de pe o unitate liberă, la care se găsesc întrerupătoarele pentru curent, M3D, și reglatorul de volum, fader și bași. În concluzie: Z-560 este unul dintre cele mai bune sisteme 4.1 pe care le poți cumpăra la ora actuală. Aici totul este în regulă: dotarea, calitatea sunetului dar chiar și prețul.

MATEI ALEXANDRU

PUNCTAJ LOGITECH Z-560

PRODUCĂTOR Logitech

PREȚ: cca 300 USD

DOTARE 9,6

PROPRIETĂȚI 9,6

PERFORMANȚĂ 9,6

CONCLUZIE: un sistem de boxe 4.1 excelent cu o putere globală de sunet de 400 Wați.

PUNCTAJ

9,6



Trust Spycam 100

Chiar dacă pare puțin șubred înfipt în talpa sa, webcam-ul cu funcție foto Spycam 100 de la Trust se dovedește a fi un partener de nădejde atât în sesiunile de video-chat pe Internet, cât și în momentele în care vrei să surprinzi în secret un moment haios. Spycam 100 se leagă confortabil prin cablu USB la calculator, este mic (161x62x62mm), cântărește împreună cu bateriile doar 100 g și poate fi purtat în buzunarul cămășii deghizat în instrument de scris. Calitatea imaginilor făcute cu Spycam nu poate fi comparată însă cu cele ale unui aparat foto digital, având o rezoluție maximă a imaginii de doar 352 x 288 pixeli. Nici cantitativ nu poate satisface prea bine această funcție deoarece în mica sa memorie nu încap decât 20 de imagini de calitate înaltă sau 80 de calitate slabă. Cu pachetul de software de procesare a imaginilor inclus în ambalaj însă, Spycam 100 devine o unealtă excelentă, permițând utilizatorului să editeze imagini sau mici secvențe video și să le salveze ori să le expedieze prin e-mail imediat după ce au fost făcute.

PUNCTAJ TRUST SPYCAM 100

PRODUCĂTOR Trust
DISTRIBUITOR Ultra Pro (tel: 021-211.70.90)
PREȚ: cca 44 USD

DOTARE 9,0
PROPRIETĂȚI 8,8
PERFORMANȚĂ 8,0

CONCLUZIE: un pencam mic și ușor, mai util însă pe post de webcam.

8,6

PUNCTAJ



LG GCC-4120B

Unitatea GCC-4120B este prima încercare a lui LG Electronics în domeniul unităților combinate CD-RW și DVD player. Unitatea CD-RW/DVD-ROM citește CD-urile cu 32 x, și DVD-urile cu 8 x, și inscripționează mediile CD-R cu 12 x, iar cele CD-RW cu 8 x. Cu toate că este foarte ușoară și la prima vedere pare sensibilă, unitatea combo de la LG s-a comportat deosebit de stabil de-alungul testelor mai ales la citire și inscripționarea CD-urilor. Tehnologia ExaLink a unității evită fenomenul de buffer underrun eliminând astfel pericolul distrugerii CD-urilor. Performanțele de citire a DVD-urilor nu sunt deosebit de spectaculoase dar sunt arhisuficiente pentru vizionarea filmelor DVD. Pe lângă instrucțiunile de utilizare deosebit de vaste, în ambalaj se găsește și un pachet de softuri cuprinzând playerul DVD PowerDVD 3.0 și programul de inscripționare Easy CD Creator 4.0. Astfel, unitatea combo GCC-4120B de la LG este o soluție ideală pentru cei care nu au neapărat nevoie de cele mai înalte performanțe dar vor să profite de utilitatea unei unități CD-RW și DVD pentru a-și inscripționa CD-urile sau pentru a realiza un Home Cinema pe PC: de exemplu în combinație cu placa de sunet Abit Home Theatre AU10.

PUNCTAJ LG GCC-4120B

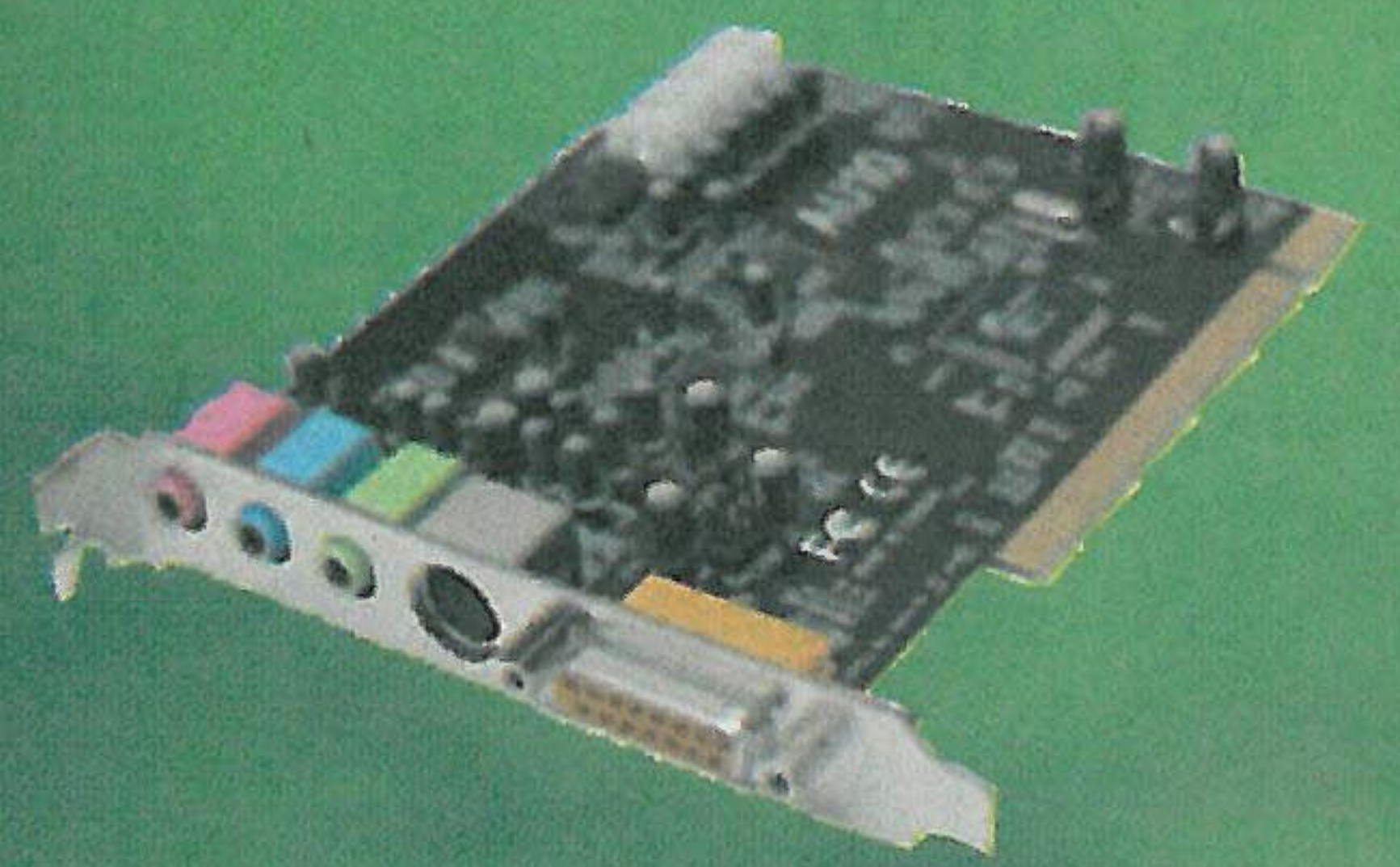
PRODUCĂTOR LG Electronics
DISTRIBUITOR Ultra Pro (tel: 021-211.70.90)
PREȚ: cca 104 USD

DOTARE 9,4
PROPRIETĂȚI 8,9
PERFORMANȚĂ 8,2

CONCLUZIE: unitate combo cu valori medii dar stabilă și ieftină

8,8

PUNCTAJ



ABIT Home Theatre

Home Theatre AU10 de la cunoscutul producător de plăci de bază Abit este o placă de sunet 5.1 interesantă bazată pe cipul de sunet ForteMedia și codecurile AC '97. Moștra pe care am primit-o spre testare nu dispune de interfețe digitale externe și redă sunetul Dolby Digital 5.1 decodat prin cele șase ieșiri lineare analogice de care dispune. De aceea nu poate reda sunetul 5.1 decât pe sisteme de sonorizare care dispun de intrări 5.1 analogice. Placa e însoțită de software DVD Player-ul WinDVD 2000, și o telecomandă concepută în mod special pentru acest program. AU10 suportă în mod emulat principalele standarde de sunet 3D pentru jocuri A3D 1.0 și EAX 1.0. Datorită emulării, aceste standarde solicită procesorul central și nu pot fi folosite decât în PC-uri cu procesoare puternice și o cantitate suficientă de RAM. Datorită acestei tehnici putem profita la un preț redus de majoritatea posibilităților unei plăci de sunet de renume mai scumpe cum ar fi SB Platinum 5.1.

MATEI ALEXANDRU

PUNCTAJ ABIT HOME THEATRE AU10

PRODUCĂTOR Abit
DISTRIBUITOR Ultra Pro (tel: 021-211.70.90)
PREȚ: 1.560.000 de lei

DOTARE 8,9
PROPRIETĂȚI 8,8
PERFORMANȚĂ 8,5

CONCLUZIE: placă de sunet bună și în jocuri, dacă dispui de cel puțin un P III 500 MHz.

8,7

PUNCTAJ

PROMOTIE

Benq

valabil până la 1 septembrie

**1 AN
GARANTIE**



~~73\$ + TVA~~

63\$+
TVA

*Camera digitală
Benq DC 300 mini
photo, motion mode*



Gamerii cer calitate!
Jocurile aleg BENQ!
IA-L ȘI TU!

ORADEA

darer.oradea@darer.ro
sales@darer.ro
tel/fax: 0259 - 413119

Partener **Benq**
DARER srl

D@rer
we care!

ARAD

darer.arad@darer.ro
tel/fax: 0745185776



**1 AN
GARANTIE**

~~439\$ + TVA~~

409\$+
TVA

FP553 Benq (Acer) 15"

- TCO99 -TFT, 1024 x 768, Speakers

STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulator de construcție

Strategia sparge piața

Profunzimea spațiului, eroi puternici și figuri mistice

acestea par a fi condimentele pentru o rețetă de succes. Nenumărate titluri de strategie amestecă aceste condimente.

RTS-ul e, în fine, tridimensional: după ce coloși ca Ensemble Studios, Blizzard și Westwood au prezentat variațiuni în spațiul izometric al jocurilor cu *Age of Mythology*, *Warcraft 3* și *Command & Conquer: Generals*, nici unul dintre distribuitorii proeminenți nu s-a mai încumetat să se prezinte la târg cu jocuri 2D. În locul bătăliilor care implicau mari desfășurări de trupe, designerii pun acum accentul pe puterea de luptă a zeităților, eroilor, respectiv generalilor. Totuși producătorii strategiilor de construcție (*Settlers*, *Alien Nation*) rămân fideli lumilor detaliate în 2D - gândindu-se și la credincioșii fani care dispun de calculatoare cu „mușchi tari”. Favoritele acestui an sunt *Rollercoaster Tycoon 2*, *Stronghold Crusader*, *Beach Life*, *Sim City 4* și, desigur, *Anno 1503*. De această dată, la E3 a fost prezentat sistemul de luptă al urmașului lui *Anno 1602*, care se orientează în mare parte după jocurile de strategie în timp real. Nici o adiere însă dinspre titlul celor de la Microsoft: *Rise of Nations*. În continuare, echipa lui Brian Reynolds se ocupă de balansing-ul lui *Civilization*. Undeva, și mai departe, se găsește *The Movies* al lui Peter Molyneux. Aici, jucătorul intră în pielea unui producător de filme care trebuie să-și conducă firma începând din anii '20 până în zilele noastre.

PRETORIENII Pyro Studios vrea să clădească cu *Praetorians* un al doilea joc de referință. *Commandos 3* e încă destul de departe.



Alte știri

Age of Mythology e aproape gata. Echipa starului Bruce Shelley se preocupă de balansul trupelor pentru desfășurarea în condiții de fair-play a jocurilor în multiplayer. +++ *La Warcraft 3* nu s-a mai văzut nimic nou. Blizzard și-a consumat încărcătura din armele sale deja la începutul lui mai, în turneul european. +++ *Dezamăgire* la masa celor de la *Rollercoaster Tycoon 2*: urmarea simulatorului de strategie economică aduce cu sine prea puține features noi. +++ *Lords of the Realm 3* nu mai are multe în comun cu predecesorii săi: stilul comic și controlul simplu ne indică direcția înspre strategia de construcție. Producătorii promit însă măceluri în masă. **** *Empire Earth*: timpul cuceririlor ne va aduce în toamnă noi unități și trei campanii proaspete.

BAROMETRU

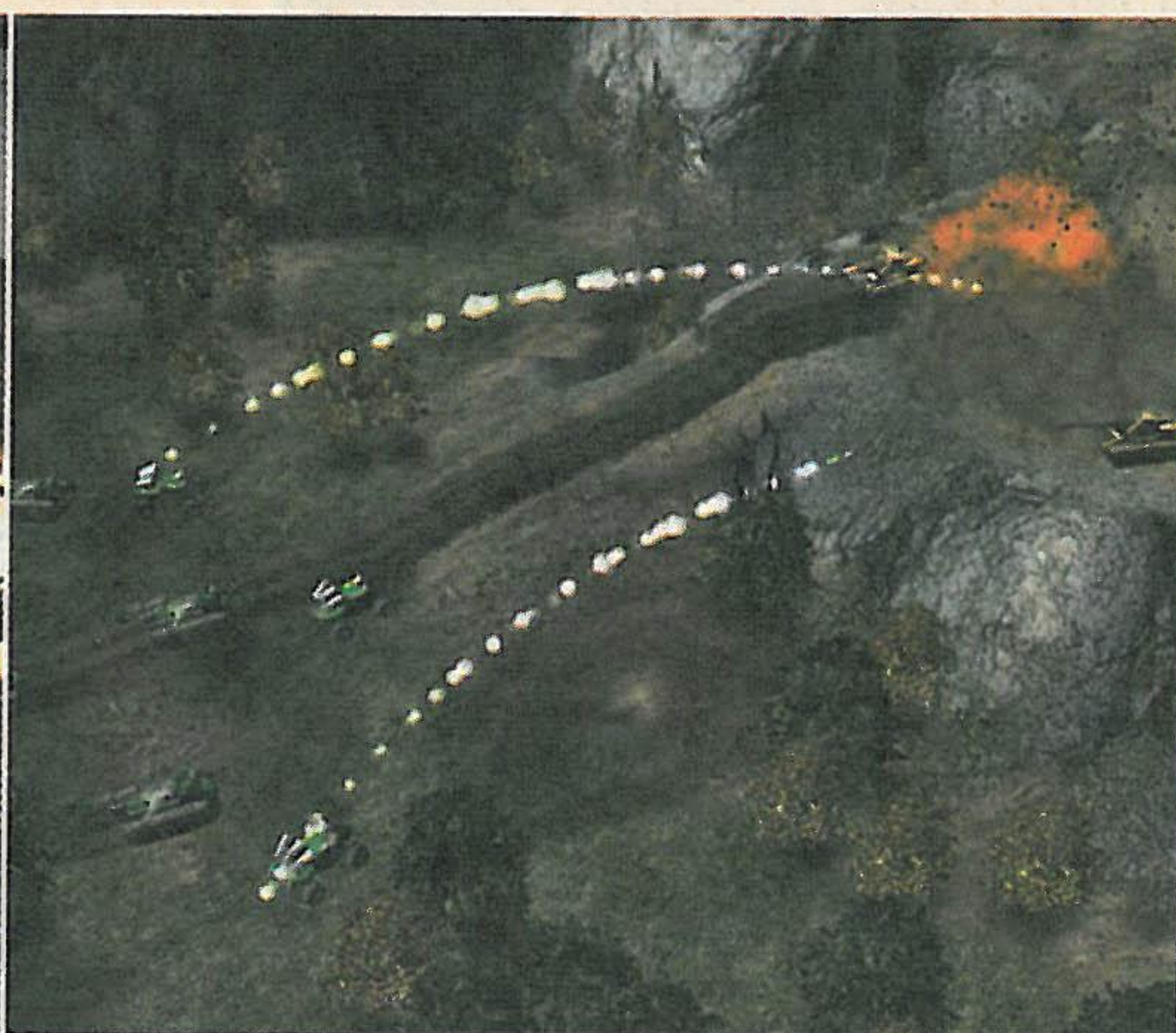
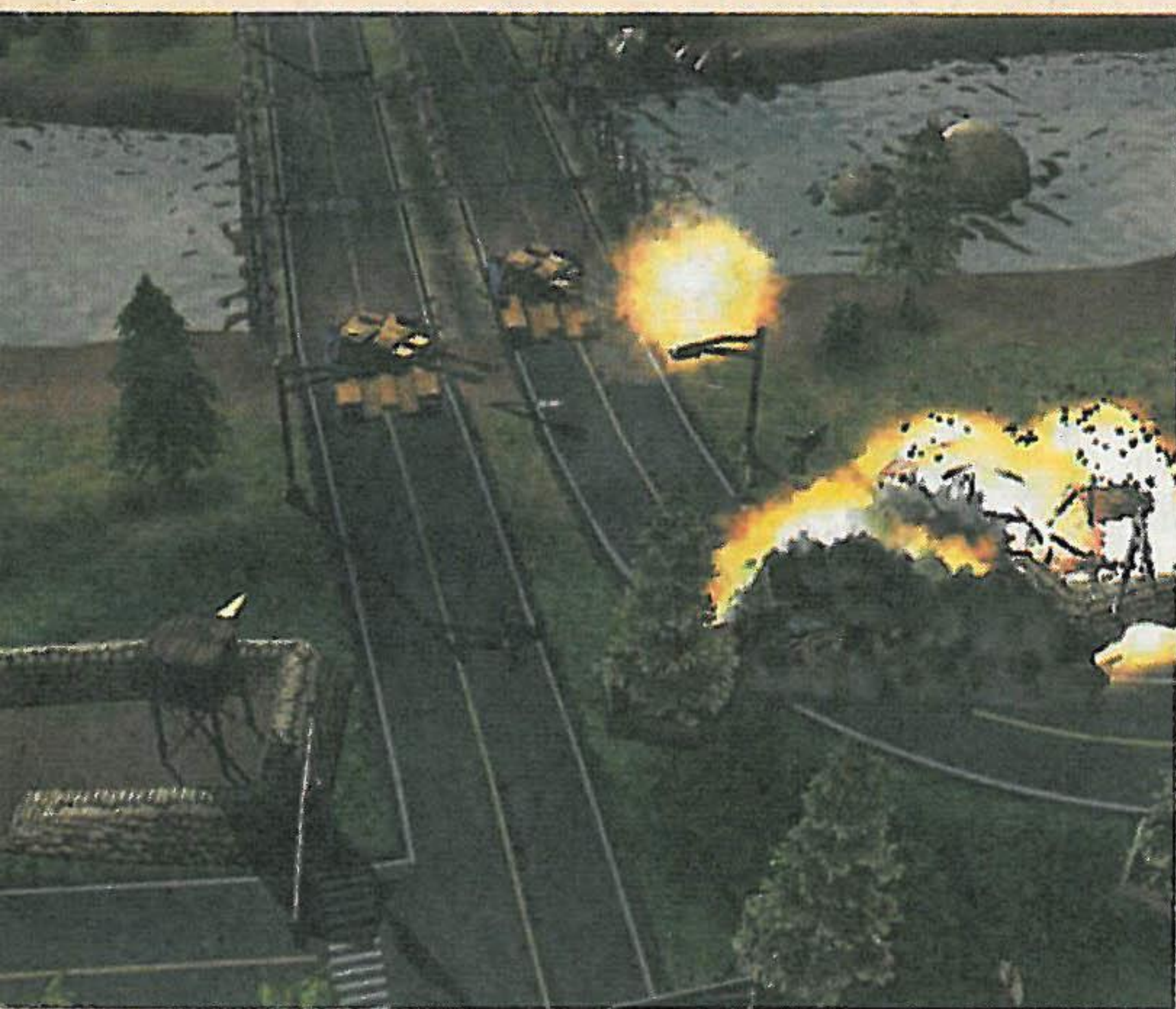
Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 Anno 1503**
Strat. de constr. | oct. 2002
EA Games
- 2 Warcraft 3**
RTS | iulie 2002
Vivendi Universal
- 3 C&C Generals**
RTS | nov. 2002
Electronic Arts
- 4 Age of Mythology**
RTS | septembrie 2002
Microsoft
- 5 Praetorians**
RTT | oct. 2002
Eidos
- 6 Commandos 3**
RTT | t. necunoscut
Eidos
- 7 Republic**
Simulator ec. | sept. 2002
Eidos
- 8 Port Royale**
Simulator ec. | a apărut
Bigben Interactive
- 9 Master of Orion 3**
TBS | august 2002
Infogrames
- 10 Industry Giant 2**
Simulator ec. | a apărut
Jowood



1.

Command & Conquer: Generals



După ce compania Westwood a scos pe piață două jocuri mai puțin reușite, adică **Emperor: Battle for Dune** și **Red Alert 2**, concurența a reușit să rupă gura târgului cu **Empire Earth**. Westwood încearcă prin cea de-a patra serie C&C, în speță **Generals**, să-i sature pe gurmanzii avizi de strategie și să-și mulțumească din nou fanii. Cele arătate la E3 au uimit nu numai prin cea mai bună grafică a genului și efecte spectaculoase, ci și printr-un scenariu ce oferă diversitate și acțiuni antrenante. În fiecare dintre cele 27 de bătălii ale campaniei singleplayer ai de ales între trei generali, care au abilități diferite, deci misiunile vor fi îndeplinite altfel.

Producător: Westwood

Termen: noiembrie 2002

2.

Spellforce



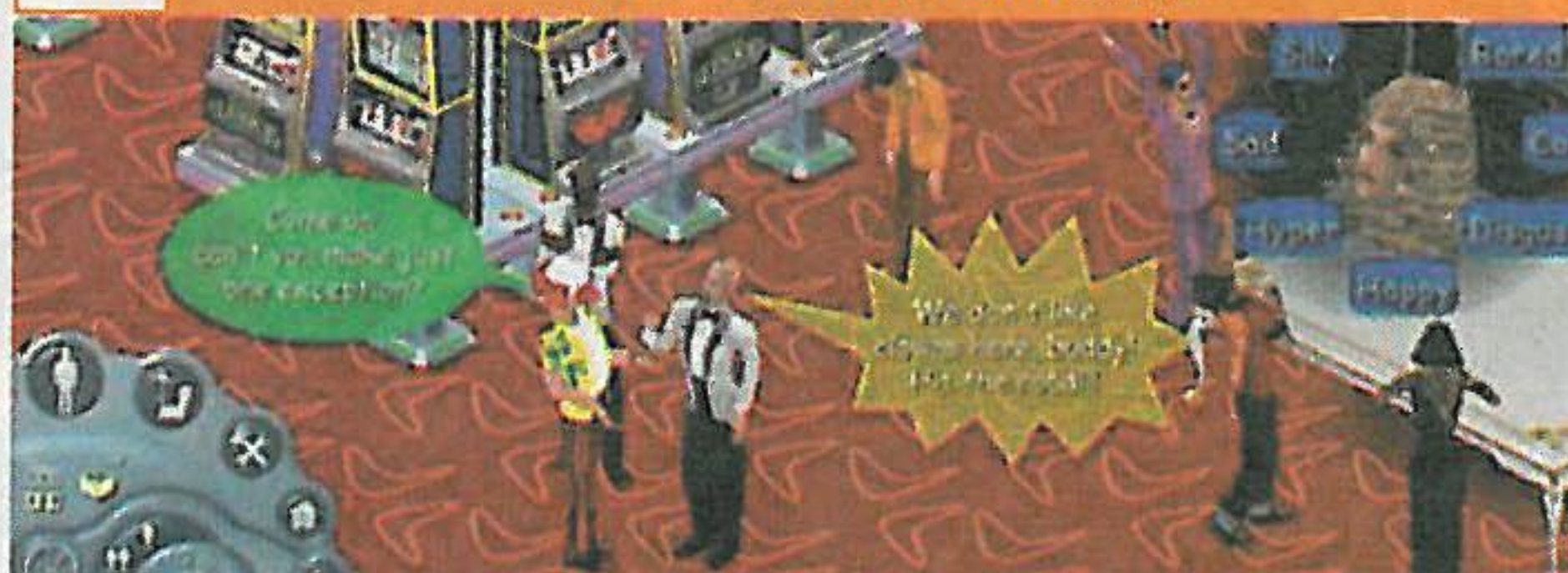
RTS-ul creatorului **Settlers**, Volker Wertich, arată bine datorită engine-ului **Aquanox**, promite mult datorită mixajului de strategie de construcție cu RPG și vrea să aibă un feeling extraordinar

Producător: Phenomic

Termen: septembrie 2002

3.

The Sims Online



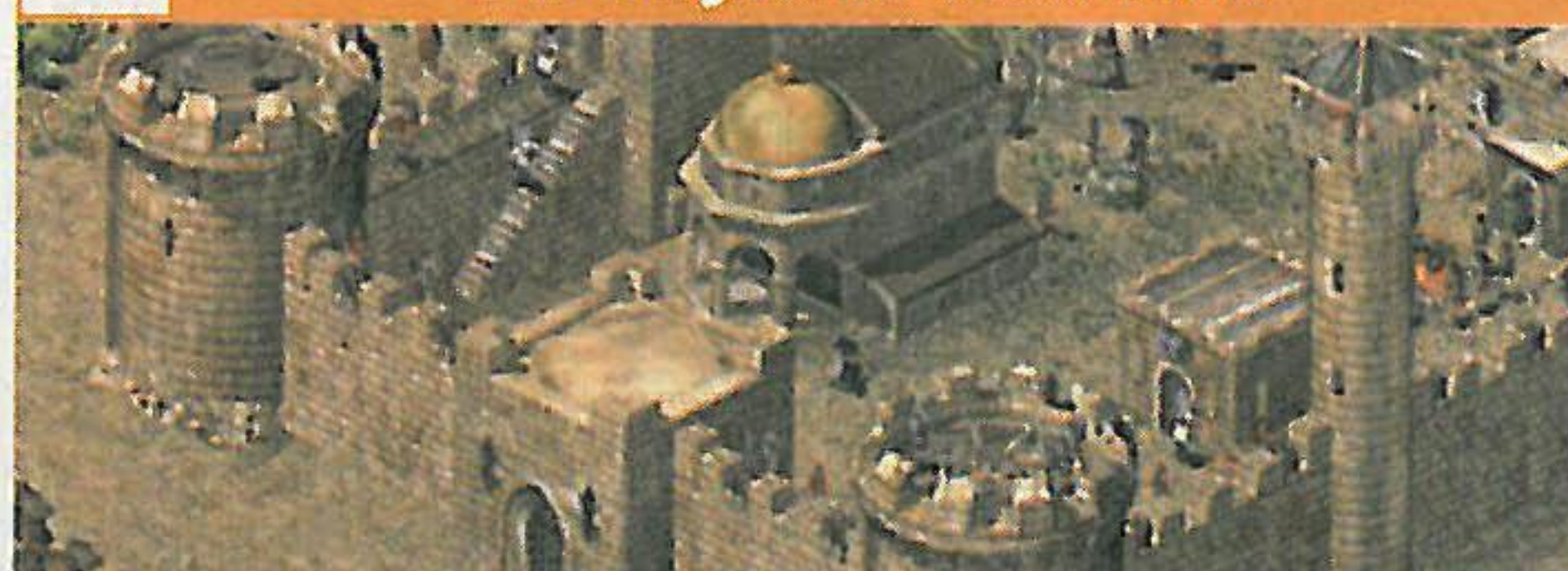
În sfârșit își găsesc locașul pe Internet simpaticele familii virtuale. Se pare că jocul va păstra toate elementele incitante de până acum: dragoste, intrigi, dezbinări familiale. Discuțiile prin chat ar trebui să-i facă fericiți pe fanii acestui joc.

Producător: Maxis

Termen: 2003

4.

Stronghold Crusader



Jocul și-a perfecționat înainte de toate modul multiplayer. Fortificațiile și atelierile de armament sunt obligatorii pentru lorzii castelelor. Războinicilor strategii le stau înainte patru campanii singleplayer, inspirate din realitatea a patru cruciade.

Producător: Firefly Studios

Termen: sf. sem. I, 2002

5.

Impossible Creatures



Mai mult de 50 de animale stăpânesc mașini de război. Ele trebuie conduse în timp real împotriva unor monștri. Modul multiplayer promite multe combinații tactice profunde.

Producător: Relic Ent.

Termen: trim I, 2003

6.

Highland Warriors



RTS-ul acesta strălucește datorită terenului 3D, profunzimii tactice, realismului bătăliilor, toate ușor de controlat. Atmosfera din Braveheart va merge la suflet fanilor filmului.

Producător: Soft Enterprises

Termen: toamna 2002

7.

Sim City 4



A patra parte a cunoscutului simulator de orașe nu se bazează doar pe grafica 3D, ci duce mai departe principiul jocului, oferind posibilitatea de a conduce personal cartiere ale orașului. Jucătorii vor avea astfel o influență directă asupra vieții cetățenilor.

Producător: Maxis

Termen: iarna 2002

8.

Praetorians



Din partea băieților de la Pyro Studios, tăticii seriei **Commandos**, nu a fost nimic nou de văzut la E3, în ceea ce privește **Praetorians**, dar s-au auzit câteva lucruri. Pricepuții spanioli au dat de înțeles că vor face mai ușor controlul luptelor în timp real și vor adăuga noi scenarii.

Producător: Pyro Studios

Termen: iarna 2002

9.

Black & White 2



Înapoi la animăluțele Tamagochi, dar de data aceasta cu mai multă strategie, cel puțin așa dorește Peter Molyneux, pentru continuarea jocului zeilor. Lócuitorii satelor s-au cam răsculat: ce atâția zei? Omuleții vor ridica ziduri de apărare și tumuri, se vor lupta între ei și vor ataca creaturile.

Producător: Lionhead Studios

Termen: încă necunoscut

10.

Beach Life

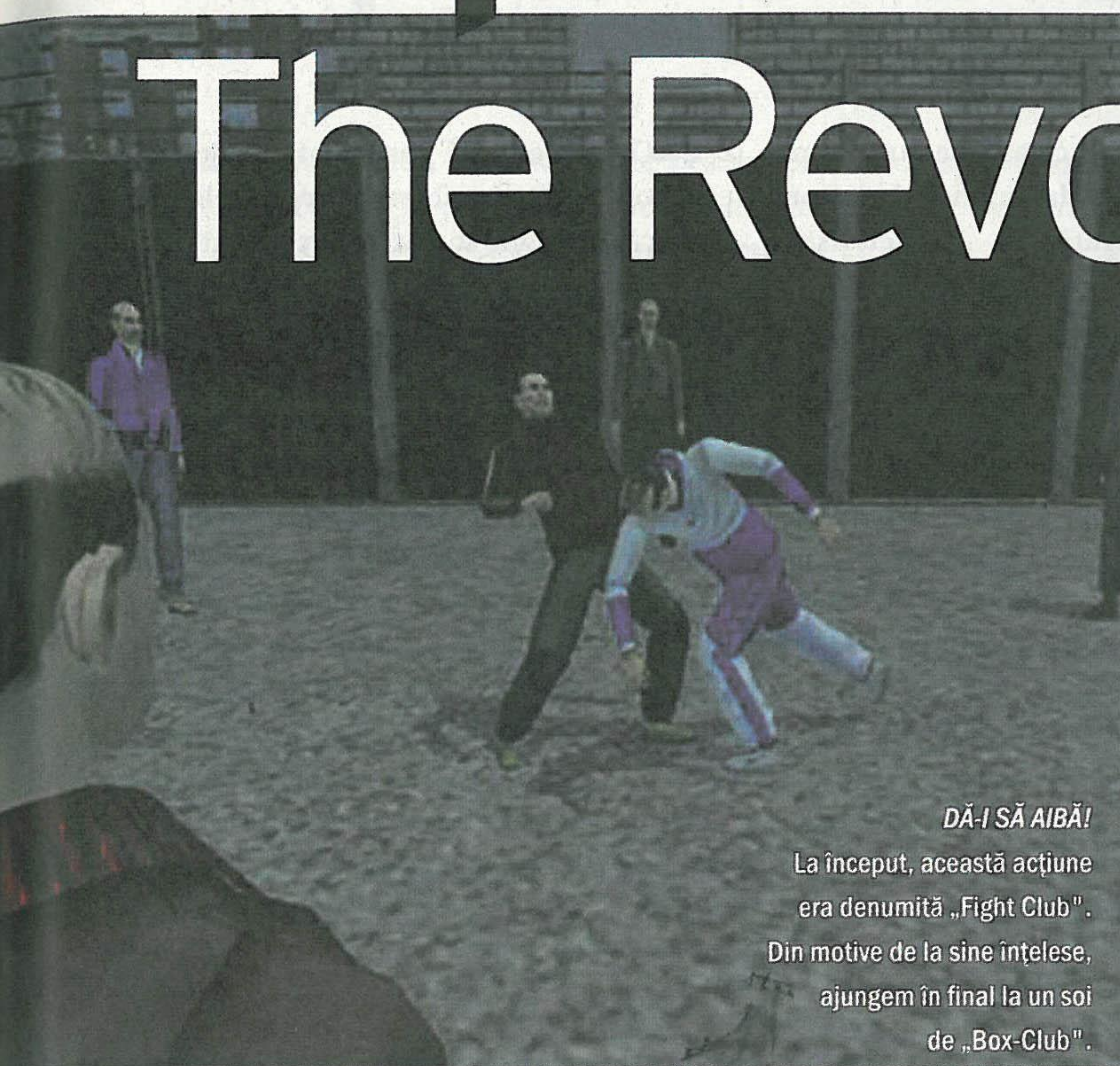


Vă invită într-un concediu de vis. Are restaurante, hoteluri, piscine (poate și niscaiva palmieri de la Neptun) și caută să atragă turiști. Deși berea e cea mai scumpă băutură în barurile din joc, **Beach Life** (viață de câine) se potrivește de minune cu anotimpul concediilor.

Producător: Deep Red

Termen: vara 2002

Republic: The Revolution



DĂ-I SĂ AIBĂ!

La început, această acțiune era denumită „Fight Club”. Din motive de la sine înțelese, ajungem în final la un soi de „Box-Club”.



BOGAT ÎN DETALIU Dacă doriți, folosiți-vă de funcția zoom pentru a apropia imaginea: puteți număra chiar și pietrele.

Undeva
între un
simulator
social,
RPG și RTS
se dezvoltă
ceva ce ar putea
revoluționa.

Cele patru orașe ale Republicii Novistrana sunt scena de desfășurare a luptelor pentru putere din **Republic**. Din perspectivă dumnezeiască, e vorba de 2.000 de kilometri pătrați în 3D. Aici, 16 fracțiuni concurează mituind, ucigând și șantajând. Una dintre acestea sunteți chiar dumneavoastră. Scopul e să ajungeți președinte pornind de la rolul de mic șef de bandă. În primele ore de joc, zona de acțiune se reduce la domenii restrânse care iau amploare o dată cu scurgerea timpului, până când veți ajunge să trageți sforile în marile orașe. Cheia succesului stă în cele trei resurse, și anume: putere, influență și bani. Astfel, finanțați cele 150 de acțiuni disponibile în joc pentru a convinge cetățenii din Novistrana că viitorul Republicii se află în mâinile dumneavoastră. Legat de campanie, pe de o parte, există lucruri legale, precum apariția la televiziune sau spici-urile publice, iar pe de altă parte, poliția nu vede cu ochi buni bătăile, șantajul și mituirea. Se poate chiar întâmpla ca un personaj special, membru al organizației pe care o conduceți, să fie arestat și închis pentru acte comise împotriva legii. Dacă doriți, puteți demara o acțiune de eliberare a acestuia. Șansele pentru o evadare cresc dacă puneți la cale un act de sabotaj pentru distragerea atenției, iar apoi opriți curentul electric de la marele furnizor. În total, veți avea 100 de astfel de combinații. **Republic** simulează cu mare dragoste față de detaliu fiecare

acțiune în parte: dacă înființați un Club de box, membrii acestuia se vor întâlnii, de regulă, lângă o fabrică părăsită unde se vor înfrunta. Dumneavoastră sunteți apoi cel ce hotărăște cât de puternică va fi lovitura de pumn a fiecăruia și astfel intrați în posesia resursei putere. Există însă riscul ca poliția să intervină pentru practicarea ilegală a acestui sport și astfel vă pierdeți oamenii. Asta e, în **Republic**, totul se leagă.



PRIMA IMPRESIE

E foarte probabil că Peter Molyneux așteaptă cu gelozie ceea ce designerul genial Demis Hassabis va scoate chiar sub numele firmei lui: un joc pentru PC cu destule idei novatoare pentru a avea un mare succes.

CIPRIAN COROIANU

Producător..... Elixir Studios
Termen iulie 2002

Command & Co

Misiuni scriptate,
teren 3D și efecte
grafice care
arată mai bine
live decât în
screenshot-uri -
**pentru condițiile
C&C, Generals este
revoluționar.**

Westwood lucrează ca un pălmaș la C&C: **Generals**. Mai publică și câte un screenshot care arată o caracteristică grafică impresionantă, nerealizată până în prezent. Așa s-a întâmplat la **Tiberian Sun**. Nu-i de mirare că la E3 cei mai mulți dintre vizitatori doreau să-și creeze personal o părere despre noul **Command & Conquer** și coada din fața încăperii de prezentare al lui **Generals** amintea puternic de cozile la carne din timpul "odiosului"! În **Generals** trei partide luptă pentru a ajunge la putere și pentru a supraviețui în anul 2020. În vreme ce Hightech USA și hoarda de milioane de chinezi se confruntă pentru supremație, GLA, specializată pe tacticile de gherilă se amestecă permanent între acestea și se dezvoltă ca o amenințare periculoasă, demnă de luat în serios. Campania din **Generals** va cuprinde 27 de misiuni și un storyline linear,

care îți dă posibilitatea să joci de partea oricăreia dintre cele trei puteri. Înaintea fiecărei misiuni poți alege unul dintre generali pentru care hotărăști loviturile importante. Cel care trece de partea șefului secției de tancuri ale NATO - USA, poate produce autovehiculele mai repede și mai ieftin, generalul serviciului secret chinez ajută la găsirea imediată și arestarea unităților adverse ascunse. Principiul „găsește și distruge adversarul”, din versiunea precedentă a devenit „misiuni scriptate”. O intervenție luată ca exemplu ne subliniază cât de bogat este **Generals** în

NIMIC NU E FALS Generals arată într-adevăr astfel. Exploziile realiste și turnurile aflate în prăbușire sunt doar două dintre multele efecte impresionante.



Conquer: Generals

schimbarea acțiunilor: un mic sat de pescari este următoarea țintă ce se dorește a fi cucerită de către GLA. USA și China se grăbesc să-i ajute pe locuitori. În vreme ce tancurile americane scrâșnesc din șenile în fața avanposturilor bine păzite ale GLA, chinezii trimit în bătălie o groază de infanteriști. Într-o situație atât de încordată, un atac aerian cu bombe al americanilor se ocupă de restul. Problema: un terorist evadează și aruncă în aer barajul. Americanii nu sunt deloc mulțumiți de acest lucru, fiind de părere că "ce-i mult nu-i puțin" și slobod o rachetă atomică peste baza GLA. Misiunea e câștigată. Pe parcursul luptelor, Generals aprinde un foc de artificii cu efecte de film. Cu ajutorul engine-ului Sage, în peisaj vedem explozii, foc și distrugeri atât de realiste și de impresionante cum nu ne-a mai fost dat să vedem până în prezent. Dacă o iei pe calea

corespunzătoare, camera de filmat trece în sistemul coolness-factor: gen Matrix. Modul multiplayer își va căpăta și el locul de onoare. Mai mult de 80 de feluri de trupe vor fi echilibrate până la momentul apariției; nu-i o sarcină ușoară dacă stăm să ne gândim la faptul că generalii dau întregului o nouă dimensiune tactică. Găsim și eroi în stilul Tanya și Yuri - însă din păcate nu vă putem oferi mai multe detalii la această oră.



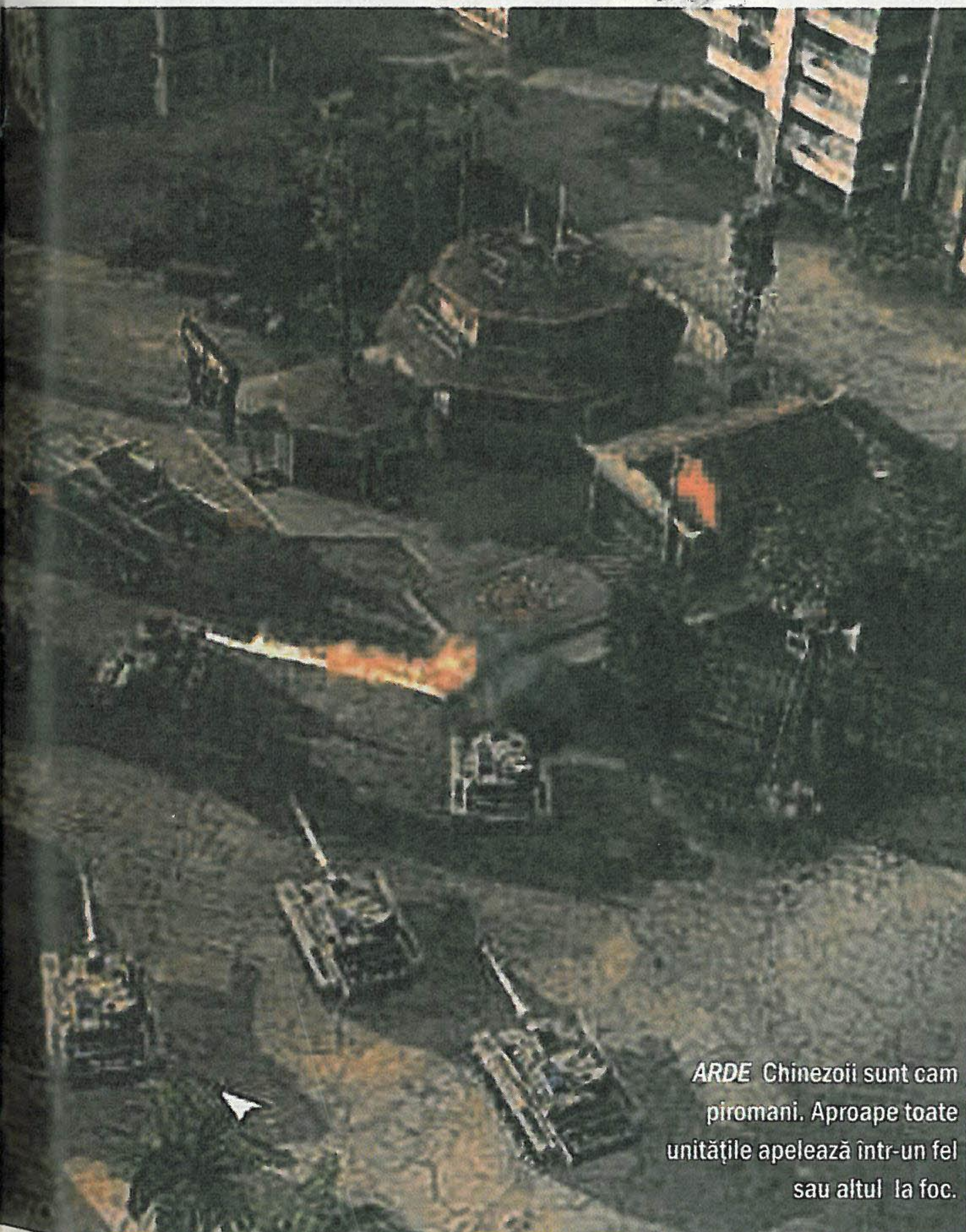
PRIMA IMPRESIE

Măi să fie, ce bine arată! Scuze pentru limbajul folosit, dar exact aceasta a fost fraza care mi-a trecut prin minte atunci când am văzut filmulețul lui Generals. Sunt încă sceptic în privința misiunilor: Westwood mai trebuie să dovedească faptul că acestea se vor juca la fel de incitant ca cea din intervenția Staudamm.

CIPRIAN COROIANU

Producător Westwood

Termen noiembrie 2002



ARDE Chinezii sunt cam piromani. Aproape toate unitățile apelează într-un fel sau altul la foc.



GATA CU DISTRACTIA

Rachetele atomice sunt ultimul mijloc pentru rezolvarea conflictului. Căci după folosirea acestora nu mai există nimeni cu care să poți avea vreun conflict.

Age of Mythology

GRECII amintesc de civilizațiile din Age of Empires.

Vremurile mitologice ascund încă multe secrete. PC Games a scormonit prin sertarele producătorilor și a dat de **noutăți în ceea ce privește cele trei civilizații.**



În septembrie, când se preconizează apariția lui Age of Mythology, vei putea trimite la luptă în peste 30 de misiuni greci, egipteni și vikingi. Luptele se desfășoară într-un peisaj 3D, care arată atât de bine, încât doar zeii l-ar fi putut crea. Impresionante sunt de-a dreptul: imaginile parcă pictate de corali care se văd la suprafața mării, cascadele și peștii care înoată în ocean - totul dă impresia unui jurnal de călătorie. Peisajul, cu toate că este tridimensional, nu necesită să fie rotit sau

zoom-at. Ai o perspectivă fixă. Grecii sunt asemănători claselor de civilizație din Age of Empires. În mod standard, începi cu un Pegasus, un înțelept care se ridică la câțiva metri deasupra suprafeței pământului pentru a avea totul sub priviri. În rolul vikingilor, ostilitățile decurg altfel. Dat fiind faptul că în cazul acestora nu

Când zeii se supără



LIGHTNING

Indiferent cât de puternică este unitatea asupra căreia folosești fulgerul, aceasta va pieri. De aceea, e bine să-ți alegeți victimele cu mare atenție! Ține minte că acest fulger poate fi folosit doar o singură dată!



TELEPORT

Egiptenii rămân cu gura căscată: cu ajutorul capacității de teleportare poți muta o unitate de pe un punct al hărții pe altul. Ceata de războinici din imagine a fost teleportată direct în mijlocul unei fortărețe bine apărute de ziduri.

FIRE

Adversarul are mare nevoie de lemn? Incendiază-i izvorul de resurse! Măgărie mare, nu-i așa? Focul se extinde și poate să aprindă și casele.



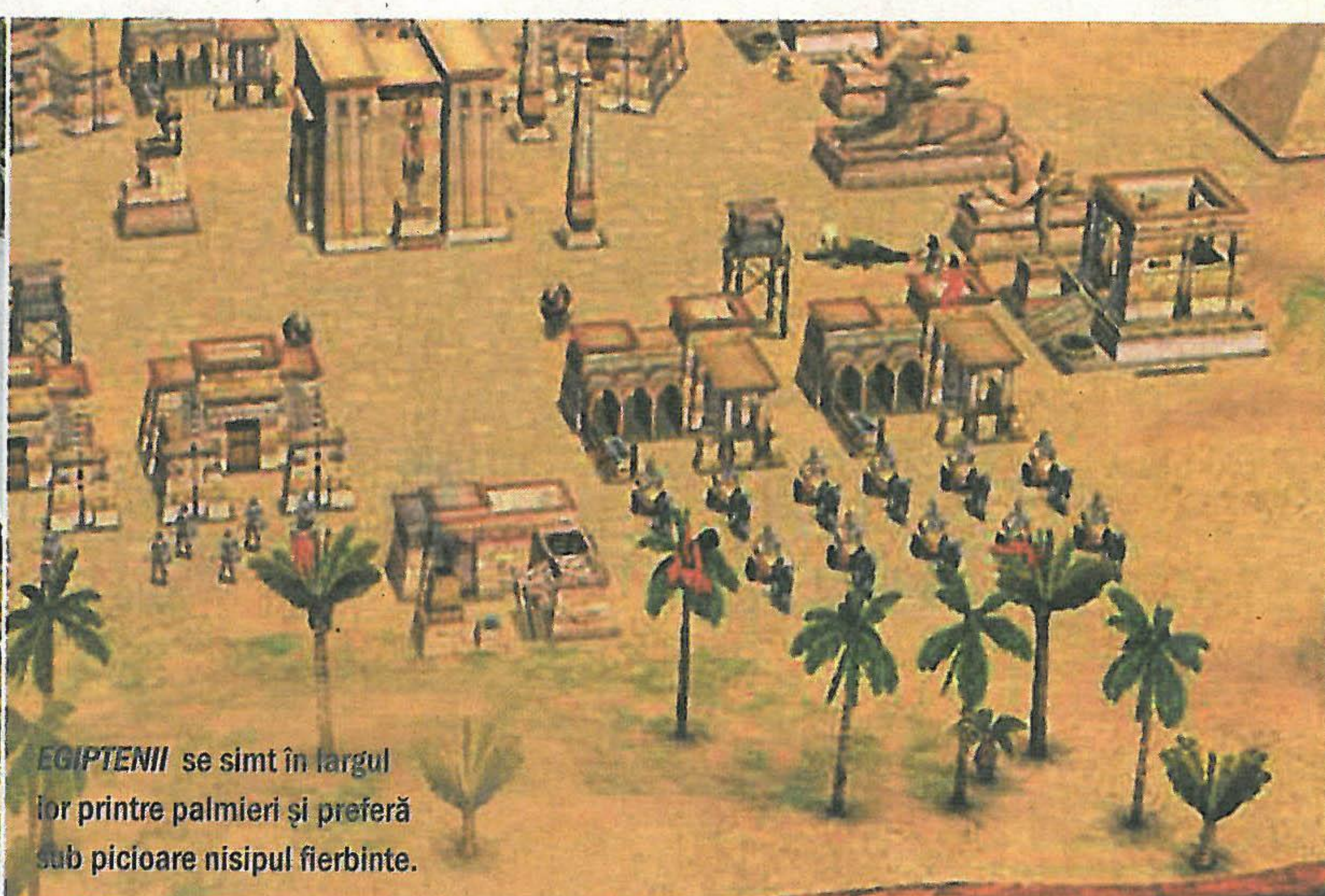
TORNADO

Ciclonul e o catastrofă senzațională: traversează țara, ia cu sine casele, smulge copacii, face vacile să zboare și își schimbă culoarea când ajunge în regiuni înzăpezite.





VIKINGII reprezintă cea mai agresivă rasă din joc și încep campanii pe timp de iarnă.



EGIPTENII se simt în largul lor printre palmieri și preferă sub picioare nisipul fierbinte.

țărani sunt cei responsabili cu construcțiile ci soldații, poți purta mult mai ușor asediile. Normanzii sunt extrem de flexibili în ceea ce privește acumularea de resurse. În vreme ce grecii și egiptenii au locuri fixe de recoltare a resurselor - în apropierea pădurilor (lemnul), în jurul tufelor de frăguțe (hrana) sau în jurul minelor (aurul din zăcămintele) - aceștia trag după ei căruțele și acordă atenție obținerii unei eficiențe maxime. Forța zeilor (e necesară pentru folosirea capacităților speciale) o obții în luptele din care ieși învingător.

Program de contrast în cazul egiptenilor: păiăștia nu prea au probleme fiindcă dețin cele mai puternice turnuri de apărare din joc. Pui muncitorii să construiască monumente uriașe, iar acestea cresc forța zeilor. În plus, asemenea construcții blochează în anumite situații folosirea capacităților speciale de către adversar. În paralel, poți face uz de una dintre capacitățile pe care le deții, pentru a transforma monumentele în statui gigantice care să tragă cu sulite și săgeți. Dacă dorești, faraonii binecuvântează aceste unități de apărare și drept

urmare acestea devin mai puternice și le crește rata de expediere a săgeților sau a sulitelor. Prin preoți, egiptenii dețin singura capacitate de vindecare.

Și mai incitante sunt figurile mitologice: mantikatorul, un animal de pradă asemănător leului, purtând blană roșie, ajunge să deschidă gura și adversarii încremenesc nefiind capabili să se deplaseze în continuare. Unitățile egiptene Anubius pot face salturi, ajungând, astfel, în anumite locuri inaccesibile pedestrașului grec. Uriașii de gheață îi fac pe adversari să fugă mâncând pământul când suflă un aer care e mai împropătător decât un Winter Fresh! Leul din Nemea conferă o viață magică arborilor atunci când rage și toți cei aflați în jur luptă de partea

ta. Ciclopul, uriașii cu un singur ochi, își apucă adversarul de guler și-l aruncă hăt, departe. Sigur ai observat deja: tendința este de a renunța la luptele de masă și de a dispune de unități cu forțe mari pe care le alegem cu mai multă atenție. O dezvoltare îmbucurătoare, după părerea noastră!



PRIMA IMPRESIE

Până nu demult credeam că Warcraft 3 ar fi un nonplusultra în genul RTS. Totuși Age of Mythology arată atât de bine și e atât de incitant datorită zeităților, încât trebuie să-mi revizuiesc părerea. Lupta dintre coloși a început!

CIPRIAN COROIU

Producător Ensemble Studios
Termen septembrie 2002

În Age of Mythology te supui de la început unui zeu. Când treci în era superioară poți să te supui celui de-al doilea zeu. Urmarea: intri în posesia unor forțe speciale care pot fi folosite doar o singură dată. În cele ce urmează îți prezentăm câteva dintre acestea.



METEOR RAIN

Ploaia de meteoriți e cea mai puternică în tot jocul. Timp de câteva secunde, cad corpuri cerești pe pământ, care afumă chiar și monitorul, iar în urma lor nu rămâne decât pământul ars.

UNDERWORLD PASSAGE

Vă amintiți de canalul Nydus din Starcraft? Grecii sapă un tunel undeva pe hartă și stabilesc locul de ieșire la suprafață. E practic pentru atacurile prin surprindere.

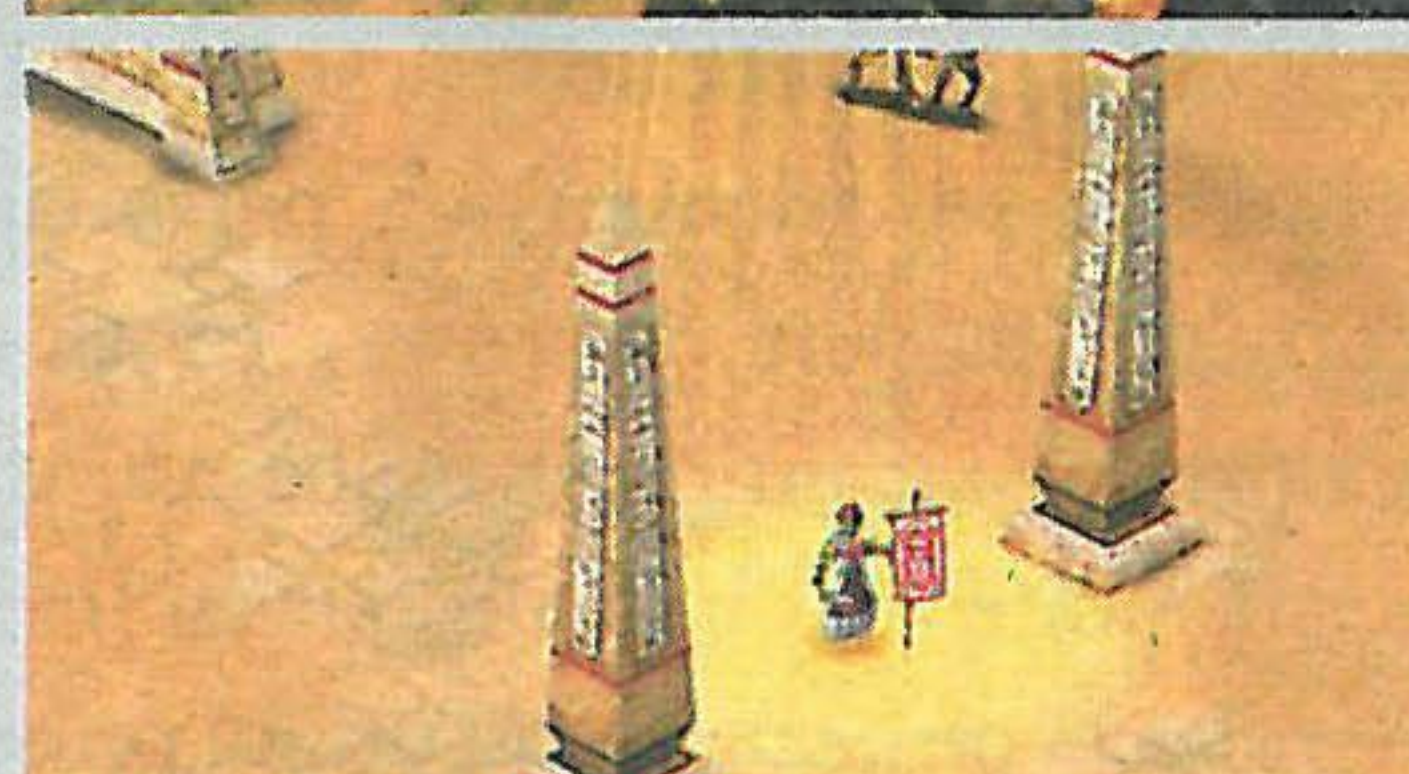
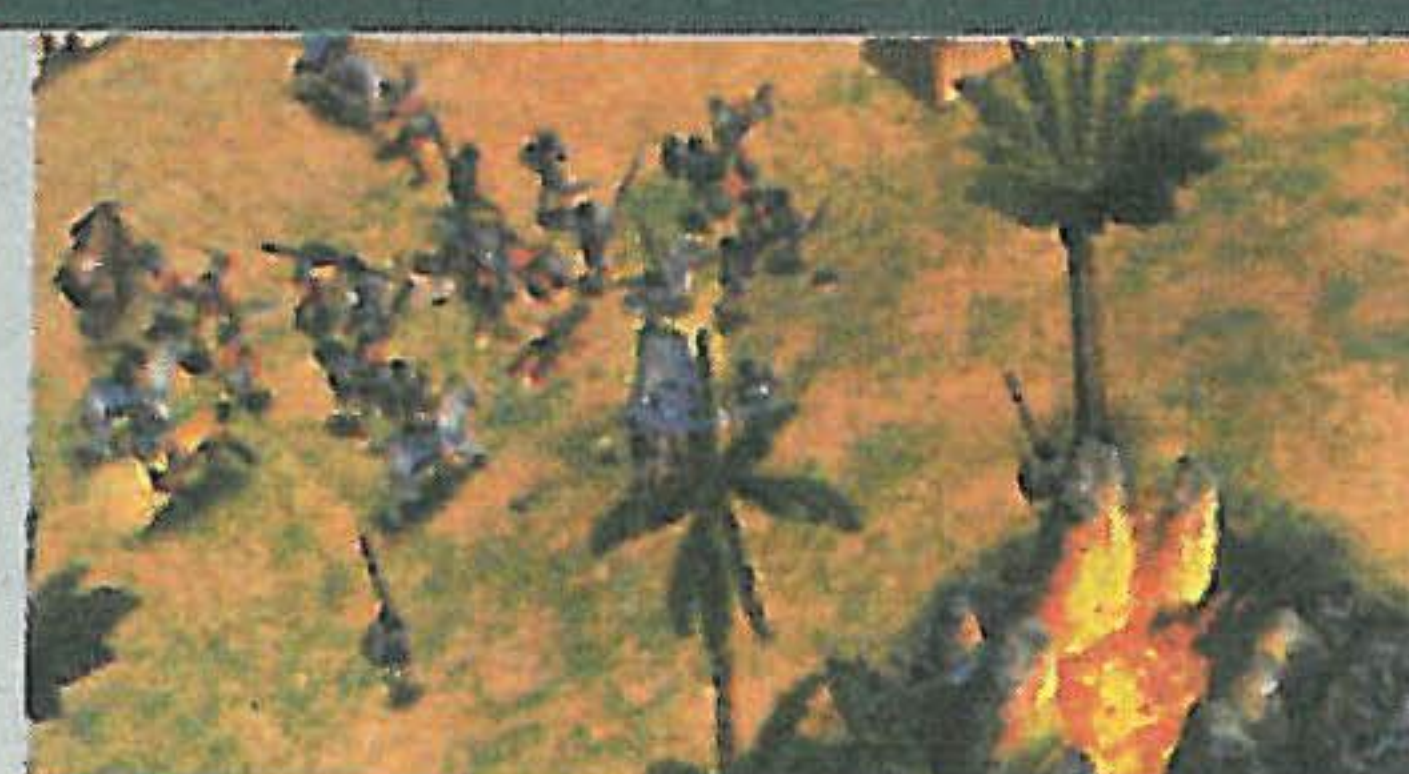


FROST

Din pământ apar mici munți de gheață. Tot ceea ce se află în jur se va mișca cu încetinitor. Astfel, se micșorează rata de atac a adversarului.

BLESSING

Poți binecuvânta clădiri, crescând, astfel, rata productivității. O altă forță cerească asemănătoare ploii, care ajută la dezvoltarea mai rapidă a câmpurilor cu cereale. Un efect secundar drăguț: curcubeul.



RIDICAREA ORAȘELOR Așezările din Spellforce rămân destul de vizibile. Nu vom vedea însă orașe gigantice ca în Settlers.

LA TAGLALE

Dacă tot v-am convertit, merge o pauză scurtă, după care... pălmași vă fac băieți!

MEETING ÎNTRE MAGICIENI

Unitățile cu capacități magice își folosesc puterile indiferent dacă dorim acest lucru sau nu.

Spellforce

Printr-o **combinație merituoasă** între Fantasy, RPG și RTS, făuritorul civilizațiilor în Settlers, Volker Wertich, își poate continua în curând povestioara plină de succes.

Pentru Volker Wertich, primul loc îl ocupă caracteristica de jucabilitate a unui joc. Strategiile de construcție Settlers și Settlers 2 ofereau mai puțină dezvoltare economică decât cucerire. Spellforce va menține în continuare aceeași linie. Un singur personaj este esențial pentru popor, el gonind forțele întunericului, hordade de undeads și cucerind așezările inamice. Cu ajutorul monumentelor magice, undeads sunt convertiți, trecând în imperiul celor vii, devenind, astfel, harnici muncitori. Extragerea resurselor sau construcția de așezări vor fi ocupația lor principală. Infrastructura se promite bine consolidată: față de Settlers, unde pentru producerea unei pâini erau necesare materiile prime de pe câmpuri, de la izvorul de apă și, în cele din urmă, de la brutărie. În Spellforce, în schimb, va fi nevoie doar de o instalație de produs pâinea. Nu ne rămâne decât să investim timpul economisit în producerea și consolidarea armatei. Cu ajutorul altor monumente personajul principal poate converti trupele pedestre, ca și eroii magicieni și monștrii. Atât timp cât în joc nu apare magia, luptele desfășurate cu barbarii și cu ceilalți adversari se derulează pe baza cunoscutului principiu de strategie în

timp real. Fiindcă în loc să pierzi vremea cu selectarea unui magician, apoi cu alegerea unei vrăji și, în fine, cu indicarea locului unde aceasta va fi trimisă, jucătorul dă clic doar pe locul unde trebuie să acționeze vraja aleasă. Meniul care apare în acel moment, afișează cele mai folosite vrăji, care pot fi puse în practică de figura cea mai apropiată de locul indicat. În acest mod poți purta bătăliile foarte rapid și, în afară de asta, poți să menții perspectiva chiar și în cea mai mare harababură. Aspectul de RPG al lui Spellforce se vedește cel mai bine prin personajul principal. Cu cât acesta dobândește mai multă experiență, cu atât își îmbunătățește calitățile vrăjilor sau pe acelea de luptă și crește în nivel. Cu cât acest nivel crește, cu atât vrăjile și armele din

dotare devin mai puternice.

Totul a fost pus în scenă cu ajutorul engine-ului Krass, engine pe care îl cunoaștem din Aquanox. Un joc de acțiune subacvatică, care a prezentat o grafică spectaculoasă. În Spellforce, acest engine permite perspective de la Bird Eye până 3rd person. Dacă setăm pe automat, perspectiva caută întotdeauna cel mai bun unghi de vedere.



PRIMA IMPRESIE

Combinatia între Heroic-Fantasy, RPG și RTS este cea mai la modă. Versiunea prezentată la E3 ne duce la concluzia că aceste teme apar pentru prima oară într-o formă care într-adevăr se poate juca.

CIPRIAN COROIANU

Producător Phenomic
Termen septembrie 2002

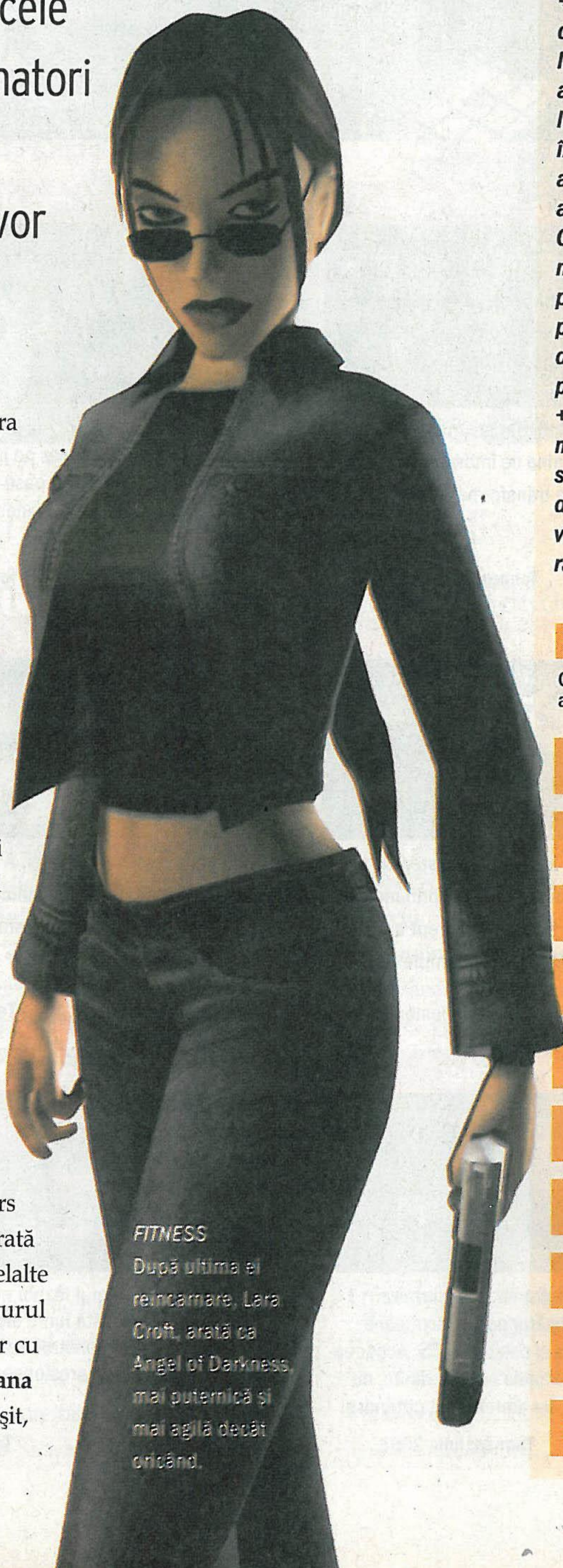
ACTION

Ego-shooter | Action-Adventure | Jump & Run

La granițele posibilului

Politica generoasă de licențiere a lui Legend a generat o adevărată invazie a jocurilor de acțiune. Până și cele mai necunoscute team-uri de programatori prezintă acum **shootere demne de văzut**. Însă cele mai așteptate jocuri vor veni, totuși, de la suspecții obișnuiți.

Siguranta statului, misiunile militare și războiul contra terorii sunt momentan top-temele din mass-media americane. Nu e de mirare că designerii de jocuri au fost prinși de acest „curent de modă” și dezvoltă în prezent nenumărate shootere; până și US Army a venit cu un joc de producție proprie. În mare majoritate, ele sunt bazate pe actualul engine **Unreal** care realizează în **Unreal 2**, **Unreal Tournament 2003**, **Deus Ex 2** sau **Strident**, texturi animate și efecte de lumină nemaivăzute până acum. Faptul că producțiile proprii nu au ieșit încă din modă ni-l dovedește și **IronStorm** (Franța): mulțumită engine-ului propriu, acest shooter istorico-futurist poate arăta întregul arsenal purtat de un caracter în timpul jocului. O tendință care s-a definit tot mai mult în ultimii ani, a devenit între timp chiar o modă: shooter-ul pentru gânditori. Că e vorba despre **Deus Ex 2**, **No One Lives Forever 2**, **James Bond** ori de **The Thing**, cele mai multe ego- și team-shootere îl trimit pe jucător și în misiuni de spionaj sau sabotaj. Doar un singur producător se încapățânează să vâslească împotriva curentului: **Doom 3** se va lipsi de tot ceea ce ar putea împiedica derularea cursivă a killărelui. Elementele tactice au fost lăsate la o parte pentru ca jucătorii să aibă parte de o doză serioasă de adrenalină. Vei apăsa pe trăgaci până ți se vor încinge țevile armelor sau placa grafică, căci id Software a stors tot ceea ce se poate din arta programării pentru a făuri o adevărată operă grafică pe monitoare. Lăsând la o parte shooterele, celelalte genuri sunt reprezentate mai slăbuț: **Freelancer** este singurul simulator de zbor spațial, iar **Yager** e singurul simulator de zbor cu accente SF. Din masele de action-adventure se ridică doar **Indiana Jones**, **Lara Croft** și simpaticul **Rayman**, care s-a eliberat, în sfârșit, de toate rădăcinile sale jump&run.



FITNESS

După ultima ei reîncarnare, Lara Croft, arată ca Angel of Darkness, mai puternică și mai agilă decât oricând.

Alte știri

Starsky&Hutch produs de cei de la **Empire** oferă urmăritori în trombă și focuri de armă la kilogram; la cerere, poți folosi și **lightgun**-ul. +++ **Unreal Tournament 2003** va fi singurul program din seria **Unreal** apt de multiplayer. +++ **Tactic-shooter**-ul de la **Ubi Soft** intitulat **Raven Shleld**, condimentează și mai mult vasta serie **Rainbow Six**. +++ **Simulatorul SF Yager** arată de ți se taie respirația. **THQ** vrea să lanseze jocul încă în iarna acestui an. +++ **Lock On**, urmașul lui **Flanker**, produs de **Ubi Soft** înafară de o campanie lipsită de acțiune, opt noi modele de avioane. +++ **Filmul** lui **John Carpenter**, **The Thing**, este macheta jocului cu același nume produs de **Sierra**. Jucătorul va fi pus într-o situație dificilă deoarece nu prea va ști în cine poate avea încredere. +++ Pentru a crea niveluri cât mai apropiate de realitate în shooter-ul presărat cu elemente de **RPG**, **Stalker**, producătorii au vizitat regiunea contaminată de radioactivitate de la **Cernobil**.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1 **Unreal 2**
Ego-Shooter | iulie 2002
Infogrames
- 2 **Unreal Tournament 2003**
3D Shooter | decembrie 2002
Infogrames
- 3 **Doom 3**
Ego-Shooter | 2003
Activision
- 4 **Duke Nukem Forever**
Ego-Shooter | 2002
Take 2
- 5 **CS: Condition Zero**
Shooter tactic | iulie 2002
Vivendi Universal
- 6 **Halo**
Ego-Shooter | trim III, 2002
Microsoft
- 7 **Hitman 2: Silent**
3D Shooter | septembrie 2002
Eidos Interactive
- 8 **Deus Ex 2**
Action-Adventure | febr. 2003
Eidos Interactive
- 9 **NOLF 2**
Ego-Shooter | trim IV, 2002
Vivendi Universal
- 10 **Kreed**
Ego-Shooter | noiembrie 2002
Burut



1.

Doom 3



id Software revine la prima sa dragoste și produce încă odată un FPS de excepție, în genul celui care a revoluționat istoria produselor Software. Feeling-ul amintește de cel întâlnit în versiunile anterioare, la fel și împărțirea în niveluri mai mici. **Doom 3** se pare că a fost jocul cu cea mai spectaculoasă grafică prezent anul acesta la E3: bump-mapping, T&L, mii de poligoane pentru fiecare personaj ș.a. Fundalul nu e complicat: într-un laborator de cercetare monștrii îi schimbă pe oameni în zombies. Este clar ce trebuie să faci cu asemenea urâtenii! Pac, bum, rap-rap și altele, care se vor auzi dintr-un arsenal bogat.

Producător: id Software

Termen: noiembrie 2002

2.

Deus Ex 2: Invisible War



Jocul folosește engine-ul **Unreal**, dar cu îmbunătățiri. Finețurile tehnice sunt însă haina ce îmbracă un grozav Action-adventure, ce se poate transforma oricând într-un FPS tactic.

Producător: Ion Storm

Termen: februarie 2003

3.

Unreal 2



Jocul duce mai departe story-ul din prima parte a jocului și-i va bucura mai ales pe jucătorii împătimiti de FPS. Sunt prezente numeroase secvențe video intermediare, ce povestesc o fenomenală experiență de viață.

Producător: Legend

Termen: septembrie 2002

4.

James Bond 007: Nightfire



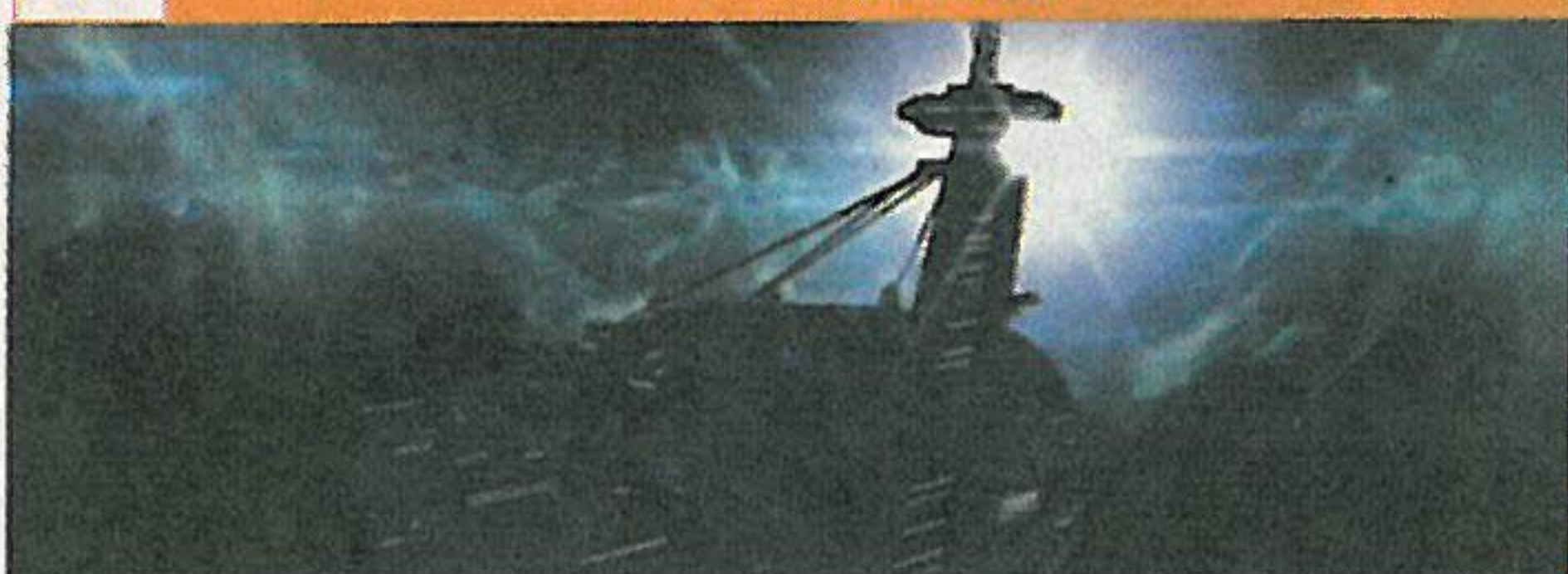
Jocul este o copie fidelă a filmului omonim: caractere originale, locuri exotice, arme și scule Hi-Tech, muzică deosebită. **Nightfire** vă oferă aproape tot din ceea ce are parte un adevărat agent secret într-o misiune.

Producător: Gearbox

Termen: decembrie 2002

5.

Freelancer



Iată că e pe cale să apară un joc îndelung așteptat (parcă e singurul?). Are un control inovativ prin mouse și o cameră opțională. Poate fi catalogat drept un Action-Economic-Adventure-Simulator. Complex, nu?

Producător: Microsoft

Termen: noiembrie 2002

6.

No One Lives Forever 2



Kate Archer a mai crescut nițel. A doua parte a jocului continuă acțiunea predecesorului, oferă mai puțină atmosferă, mai multe arme, misiuni mai grele și un mod multiplayer cooperativ.

Producător: Monolith

Termen: toamna 2002

7.

Tomb Raider: Angel of Darkness



Lara Croft își arată în sfârșit și latura întunecată. Luptă prin mijloace necinstite pentru eliminarea adversarilor, mai ales a celor bogați. În sfârșit o schimbare adevărată în lumea Larei.

Producător: Core Design

Termen: noiembrie 2002

8.

New World Order



Nu are nici o legătură cu globalizarea. Este surpriza participanților la E3. Un producător necunoscut până acum prezintă un fel de urmaș al celebrului **CS**. Acțiunea oferă putere, dinamism, personajele pot fi și rănite, nu numai ucise de primul cartuș, iar armele sunt puternice.

Producător: Termite Games

Termen: iulie 2002

9.

IronStorm



Într-o lume fictivă primul război mondial încă continuă în anul 1964. În această lume distrusă jucătorul trebuie să împiedice construirea primei bombe cu hidrogen. Acest FPS impresionează prin fizica realistă și tacticizare.

Producător: 4x Studio

Termen: septembrie 2002

10.

Indiana Jones 6



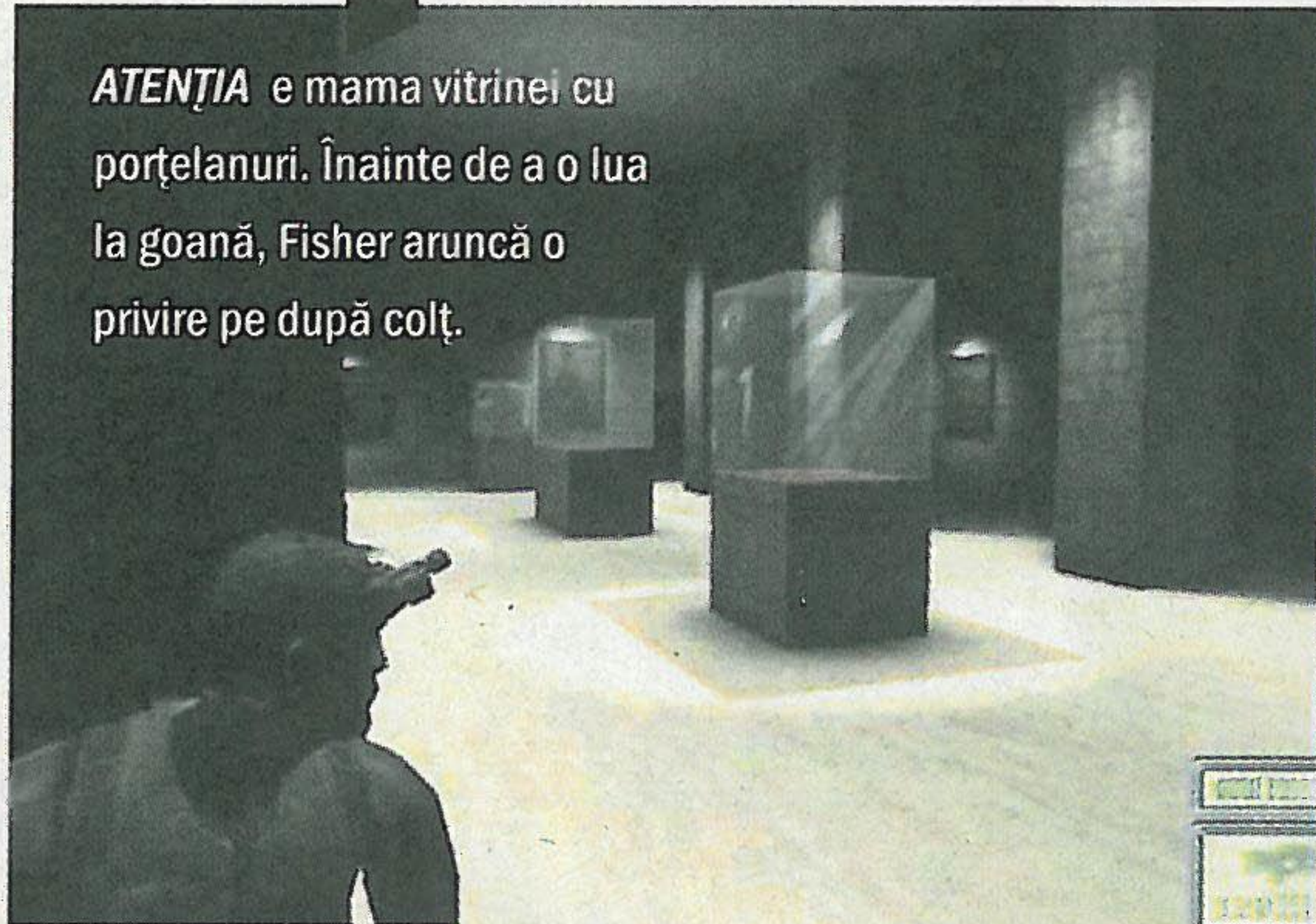
Bietul Indy, dacă îl mai țin puterile și n-o fi bunicuț, vă poartă prin zece locații noi în jocul ce-i zice: **The Emperor's Throne** și care are nisaiva noutăți. La fel cum v-ați obișnuit deja, personajul iubește templele, castelele și peșterile.

Producător: Lucas Arts

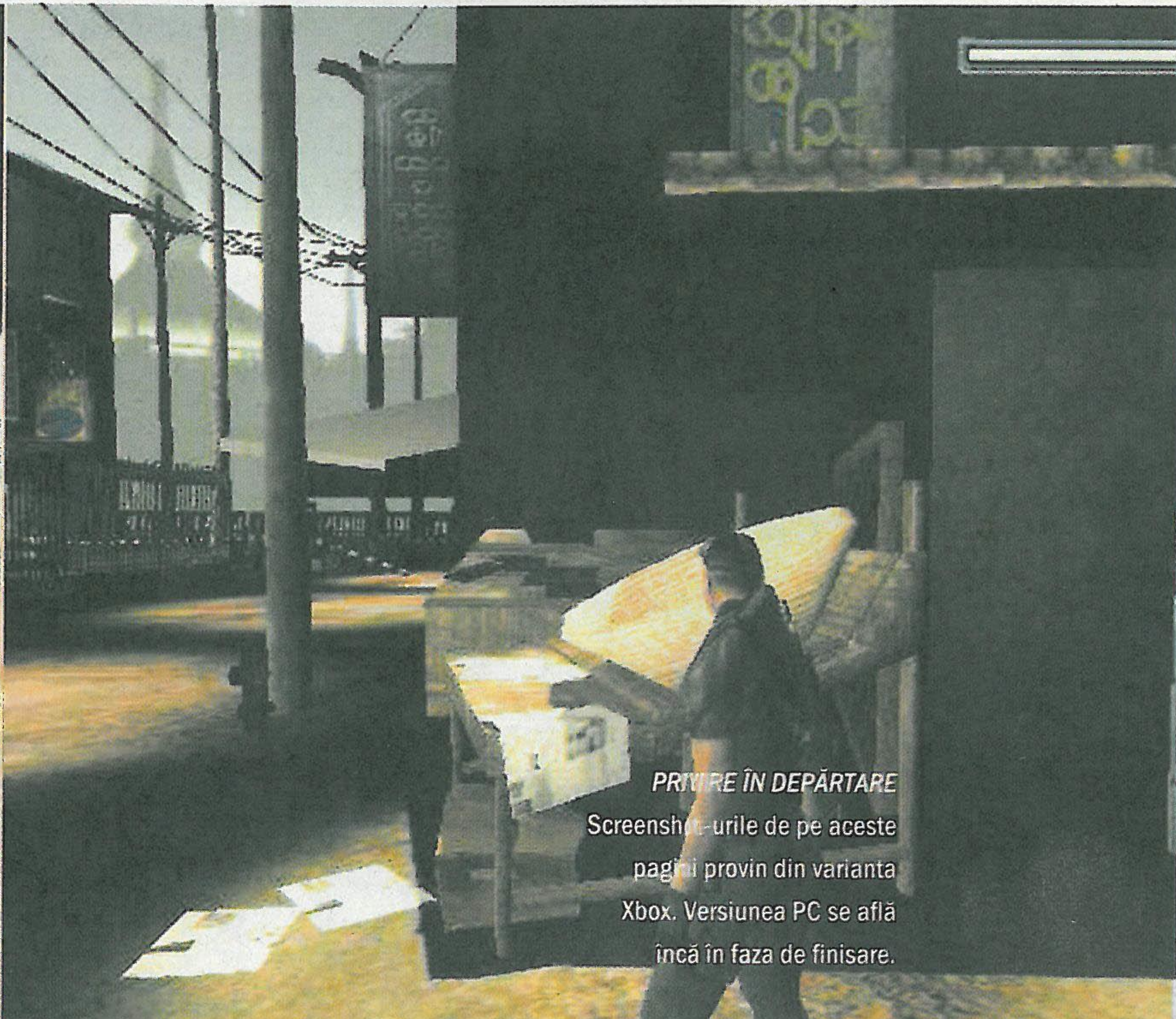
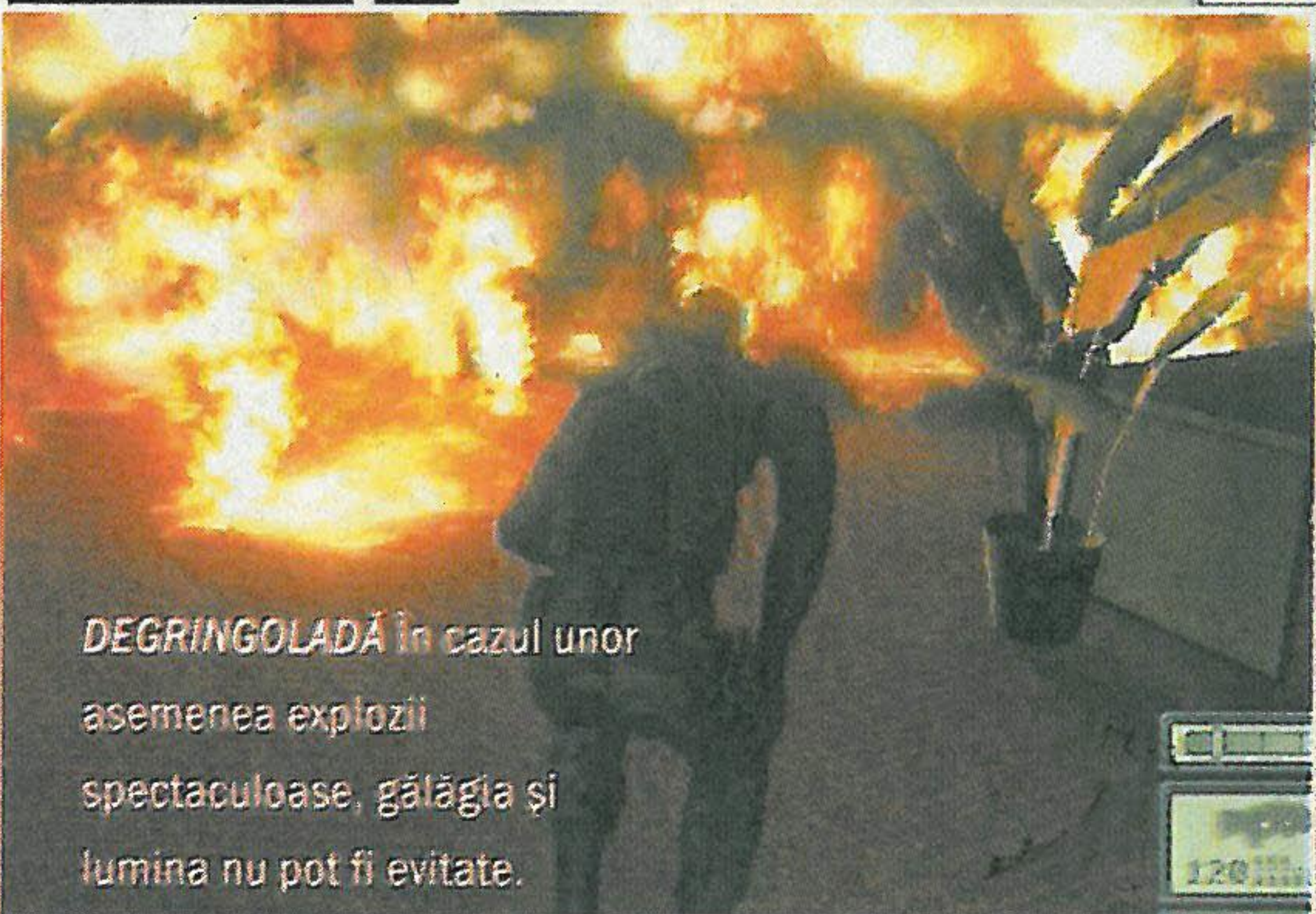
Termen: toamna 2002

Splinter Cell

ATENȚIA e mama vitrinei cu porțelanuri. Înainte de a o lua la goană, Fisher aruncă o privire pe după colț.



DEGRINGOLADĂ în cazul unor asemenea explozii spectaculoase, gălăgia și lumina nu pot fi evitate.



PRIVIRE ÎN DEPĂRTARE

Screenshot-urile de pe aceste pagini provin din varianta Xbox. Versiunea PC se află încă în faza de finisare.

Nu mai suporți să asculți gălăgia făcută de **Metal Gear Solid 2**?
În toamnă ne așteaptă spectacolul pe PC.

Ubi Soft a preluat modelul unuia dintre cele mai iubite jocuri de acțiune: **Metal Gear Solid**, amestecul de aventură și acțiune, a cărui parte secundă este extrem de apreciată atât de jucători, cât și de presă. Aceasta atrage printr-un story cinematic, printr-un amestec de misiuni care te pun pe gânduri, strecurat a la **Dark Project**, și schimburi de focuri palpitante. **Splinter Cell** aduce cocteilul pe PC și ne introduce în universul autorului Tom Clancy. Intri în pielea agentului special Sam Fisher, care se află pe urmele personajelor negative din întreaga lume, sub oblăduirea NSA al SUA.

Această misiune specială te duce în Caucaz, unde georgienii încheie cu americanii un pact de tip „Information Warfare” care sabotează guvernul. Deviza e: strecoară-te în loc să împuști! Infiltrează-te nevăzut în fortărețele bine apărate și elimină adversarul de la spate.

Printr-o cameră video, pe care o strecoară prin ușa întredeschisă, Sam poate observa doi paznici. El așteaptă până când cei doi flăcăi se uită în altă parte și aleargă spre un loc care îi oferă siguranță. La adăpostul oferit de ascunzătoare, poate medita liniștit la următoarea mișcare. Când unul dintre cei doi paznici nu este atent, Sam îl atacă pe la spate, îi face felul și îl trage într-un colț întunecos. Celălalt este anihilat silențios, cu ajutorul unei arme cu descărcare electrică.

Arma agentului secret, FN 2000, e un „Allroundtalent”. Moduri extra sunt, spre exemplu: un laserpointer, o lunetă, un aruncător de grenade și săgeți electrice. Fisher poate trage chiar și cu mini-camere de luat vederi care rămân înfipite în perete sau pe tavan. Mai departe, acesta poate să se folosească de frânghii, să se cațere pe burlane și să facă tot felul de tumbe acrobatice pentru a plonja de sus direct în capul adversarului său. Atâta vreme cât Sam rămâne în umbră, cele mai multe patrule nu-l observă. Dacă e nevoie, agentul poate crea umbră în jurul său, reorientând reflectoare sau împingând lăzi.

Pentru ca jocul să decurgă bine pe monitor, programatorii au împrumutat engine-ul **Unreal**. Pe lângă umbrele dinamice, impresionante sunt și efectele de mișcare. Tehnica „Motion Blur” face ca, prin lunetă, marginile să fie văzute neclar, iar conturul să apară șters când Sam se află în alergare sau când

folosește ochelarii pentru infraroșu. Realmente fantastice sunt animațiile protagoniștilor și ale oponentilor acestuia. Sam se târăște, sare, se atârână, se lasă pe vine, se rostogolește așa încât Lara arată deja destul de bătrâioară. Spre deosebire de cele mai multe jocuri, producătorii nu fac uz de Motion-Capturing, ci desenează toate acțiunile cu mâna. Motivul: n-au putut găsi un model gen James Bond pentru Sam Fisher.



PRIMA IMPRESIE

Posesorii de Xbox sunt fericiți. Cei cu PC-uri vor mai sta la coadă și sperăm că produsul final merită așteptarea. Totul depinde de modul în care se va transpune controlul pe tastatura PC-ului și de modalitatea de salvare.

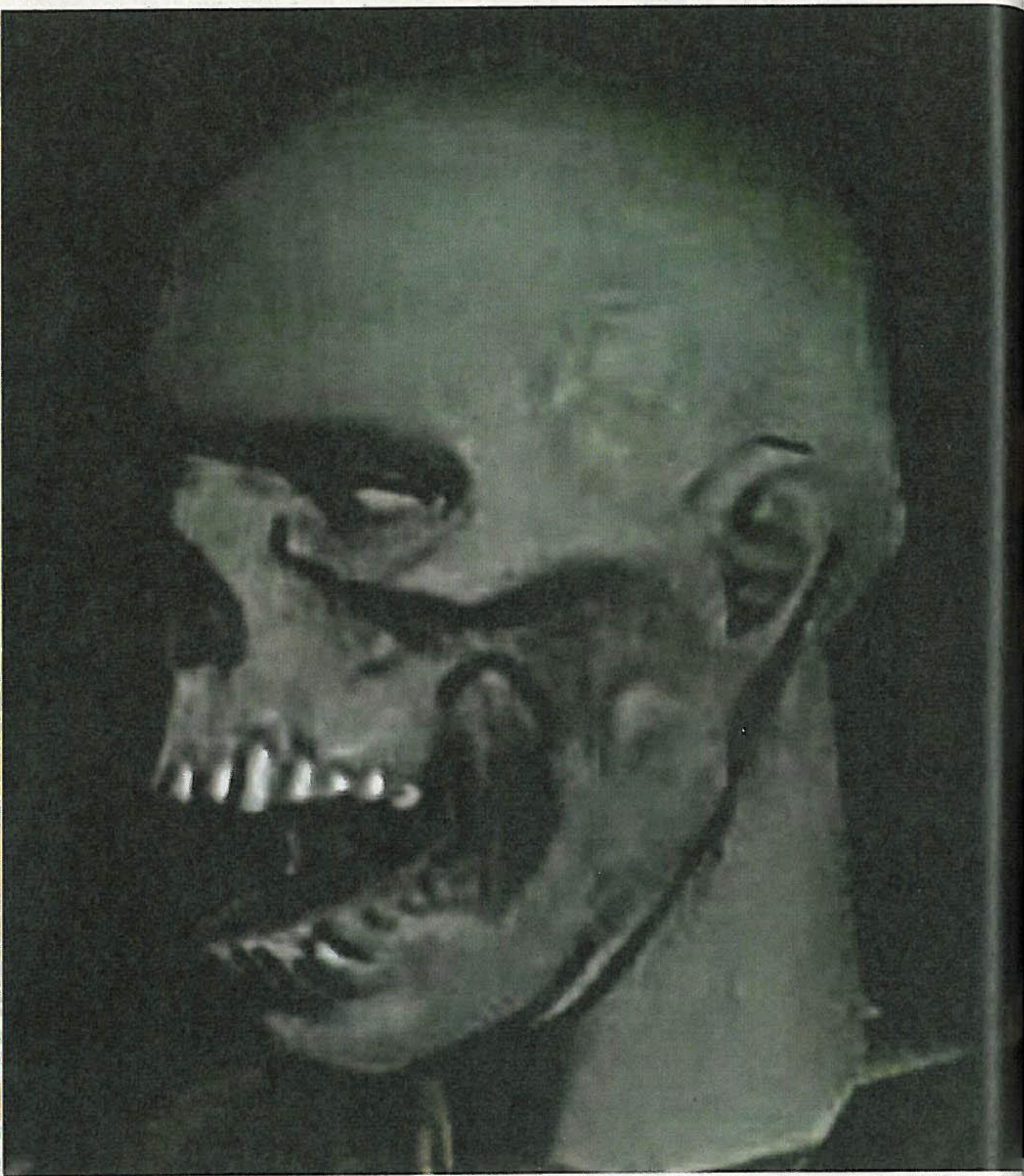
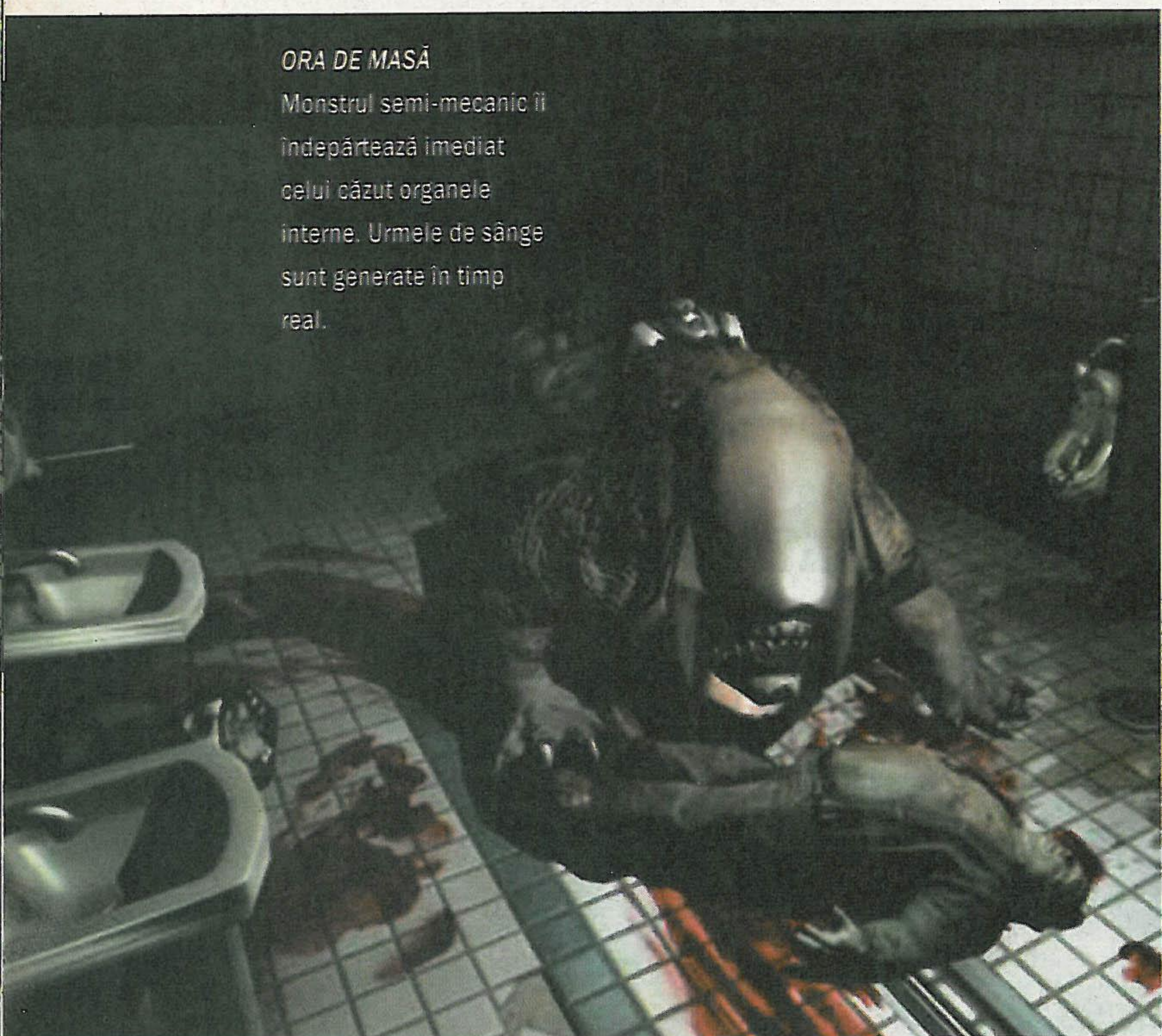
CIPRIAN TORJ

Producător Ubi Soft
Termen trim. IV, 2002

Doom 3

ORA DE MASĂ

Monstrul semi-mecanic îl îndepărtează imediat celui căzut organele interne. Urmele de sânge sunt generate în timp real.



Dat fiind că engine-ul Unreal a fost licențiat de atât de multe ori, aproape fiecare ego-shooter de la E3 a strălucit prin cea mai modernă grafică. Totuși **id Software a reușit cu Doom 3 să facă să-i cadă falca până și publicului celui mai răsfățat.**

Doar rareori s-a întâlnit un asemenea consens din partea publicului ca la **Doom 3**. „De necrezut”, „Cum faceți asta?” și „Am nevoie de un nou calculator!” erau frazele strigate în toate limbile. Dar s-au auzit și adjective precum „șocant”, în clipa în care id Software a invitat publicul în mica sală de prezentare.

Aici, jucătorul cerceta o navă spațială al cărei echipaj nu a mai răspuns la apeluri după asolizarea pe o bază marțiană. Lumina a căzut, membrii echipajului sunt morți prin ganguri, sunete ciudate răsună prin toată nava. Deodată, un corp începe să se îndrepte cu o viteză din ce în ce mai mare spre jucător. Abia scăpat de ciudatul atacator, asupra jucătorului năvălesc în trombă niște ființe ciudate și deformate, asemănătoare cu monștrii din filmele horror. Până și lumina slabă ne amintește de acest gen de filme, la fel și umbrele uriașe ale monștrilor, proiectate pe pereți. În definitiv, **Doom 3** s-a inspirat din acest gen de filme: sângele curge în cantități mari din corpuri, pumnul de alicie lasă găuri în trupuri, monștrii se înfruptă cu plăcere din victime. Efectele de acest gen i-au făcut pe unii vizitatori să părăsească albi la față sălița de prezentare, însă, nu în ultimul rând, datorită calității nemaîntâlnite a scenelor. Un Pentium 4 cu 2200 GHz și un Ati Radeon 8500 au asudat din greu în timpul prezentării live: cu vertex-shading, șapte straturi de texturi, bump-mapping, umbre volumetrice și light-mapping, **Doom 3** combină cam toate tehnologiile

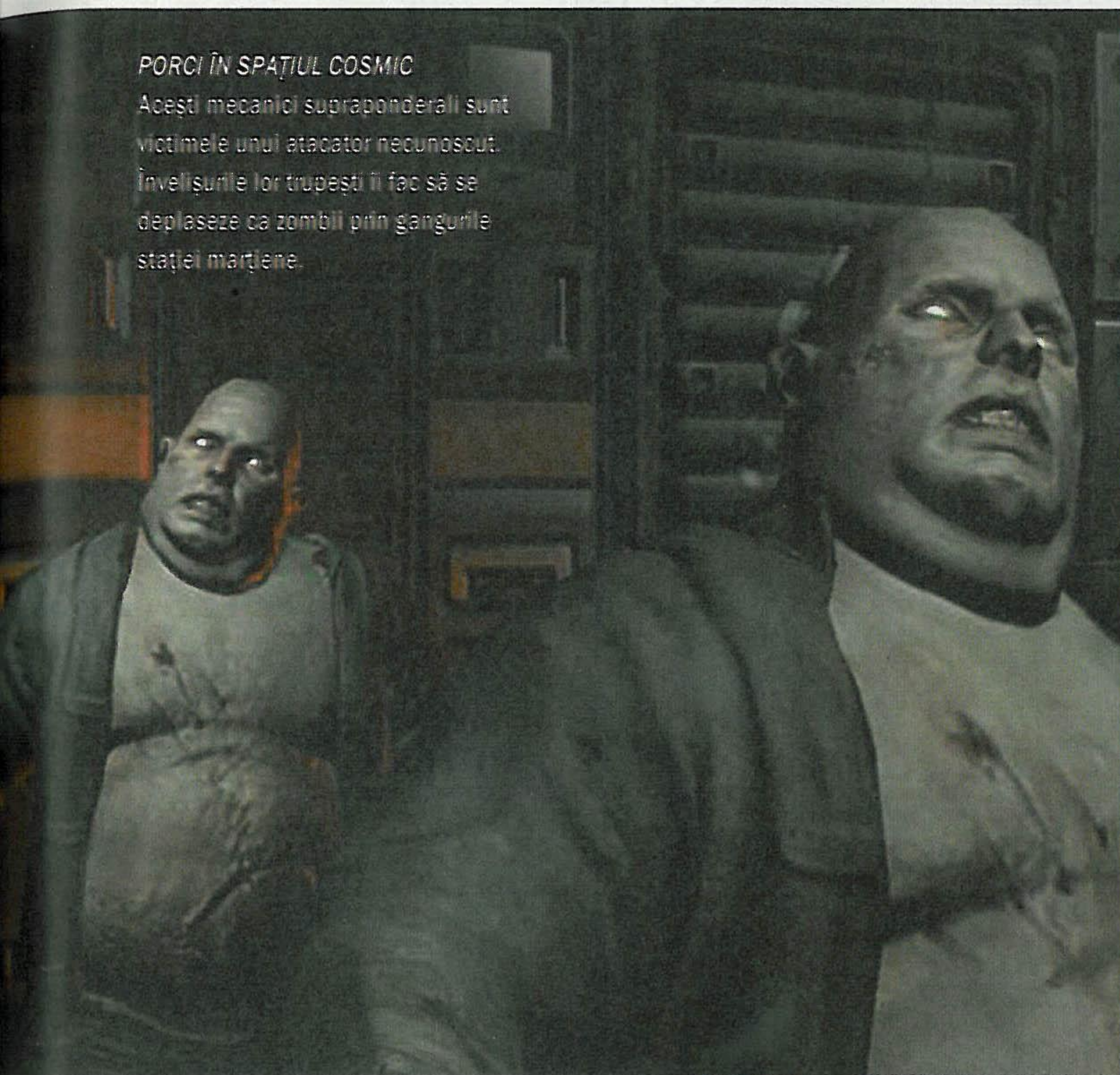
inventate și puse la punct în ultimii ani de ingineri. Rezultatul corespunde aproximativ calității unui film cinematografic. Astfel, pe fețele personajelor poți recunoaște fiecare rid, fiecare impuritate a pielii aruncă umbre minuscule, iar corpurile însângerate lasă urme realiste când sunt trase pe podelele de gresie.

Cu **Doom 3**, id Software vrea să genereze același feeling ca la predecesorul. Monștrii și arhitectura nivelurilor întăresc această presupunere. A fost refolosită până și nuanța maro a pereților. Chiar și armele (au fost arătate MP-uri, aruncătoare de grenade, flinte și pistoale) sunt dintre cele cunoscute. Însă cerințele de performanță ale graficii fac imposibilă refolosirea unor niveluri și mulțimi de adversari atât de mari; nu se vor vedea deodată mai mult de cinci adversari.

Acest lucru face loc dezvoltării unui AI mai realist. Și îl va determina pe jucător să se mențină, de preferință, în umbră și să le cadă în

PORCI ÎN SPAȚIUL COSMIC

Acești mecanici supraponderali sunt victimele unui atacator necunoscut. Învelișurile lor trupesti îi fac să se deplaseze ca zombii prin gangurile stației martiene.



INTELIGENT Numărul de poligoane nu e cu mult mai mare decât la engine-urile 3D cunoscute. Umbrele și structurile apar datorită bump- și light-map-urilor.



spate inamicilor săi - ceea ce le creează noi posibilități designerilor de a-i șoca pe jucători prin apariția intempestivă a monștrilor în spatele lor.

Va exista și un mod multiplayer, care și-a demonstrat însă prin Deathmatch-ul prezentat doar posibilitățile sale tehnice. **Doom 3** e, în primul rând, un singleplayer, story-ul e în prim-plan. Încă nu e stabilit dacă fanii vor avea posibilitatea de a edita singuri nivelurile; un editor de niveluri va ieși pe piață, probabil, în apropierea datei apariției lui **Doom 3**.

**PRIMA IMPRESIE**

Doom 3 a fost, fără îndoială, highlight-ul de la E3, făcând o impresie foarte bună și ca gameplay. E oare însă necesară o asemenea cantitate de sânge pentru aceasta? Vom vedea la sfârșitul anului acesta.

CORNELIU DAN

Producător id Software
Termen noiembrie 2002



TUNELUL GROAZEI Datorită luminilor plasate inteligent, zombii din imagine arată mult mai înfricoșător decât la lumina zilei.



Breed

Singur cu o pușcă
în mână în fața
alienilor care trag în
tine din buggys și
tancuri
- un ego-shooter -
rock-'n'-roll
în stil Halo.

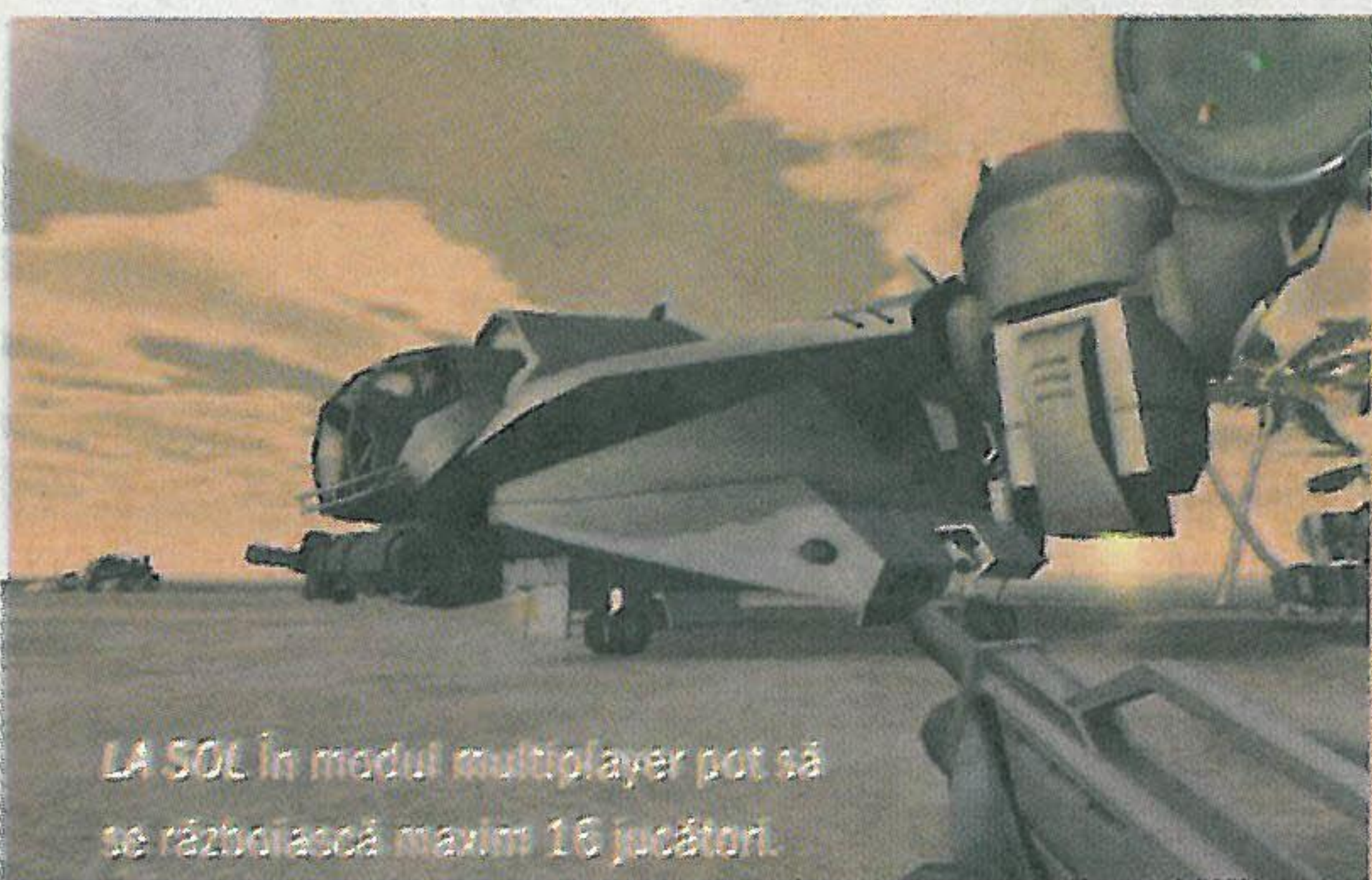
Niște creaturi robotice au înrobbit Pământul în timp ce armata oamenilor era distrasă de revoltele din coloniile galactice. Faci parte din trupele de pe USS Darwin, un gigantic crucișător galactic care se află pe orbită. De aici vezi cum oaspeții nepoftiți topesc calotele polare, până când nu mai rămâne nici o bucată de uscat. Doar atolii mai ies la aer, iar pe ei - câțiva supraviețuitori și nenumărați alieni ascunși în cratere, iar în spatele lanțurilor muntoase grămăjoare de beton, probabil baze militare. La bord, situația e clară: contra-ofensiva trebuie să înceapă. Dar trebuie lămurite niște chestiuni mai întâi. Cine-i inamicul? De ce-a venit? Unde și cum poate fi atacat?

Pentru a te scufunda cât mai adânc în lumea jocului, **Breed** renunță atât la secvențele video și la scenele scriptate, cât și la meniuri. Din momentul în care șeful tău te cheamă la briefing, vei trăi fiecare secundă prin ochii unui soldat. Pentru început, trebuie să cauți sala de ședințe - prin lungi ganguri metalice, peste câteva niveluri și pe lângă un abis fără fund, la fel cu cel în care a căzut împăratul Palpatine din Războiul Stelelor. Pe un display digital cu litere verzi, sclipitoare, poți citi misiunile pe care le ai de îndeplinit; după aceea, mășăluiești în formație spre hangarul în care se află nava de debarcare a unității tale. Dacă ai pornit în **Breed** de unul singur, poți schimba personajul la liberă alegere. Dacă nu-l conduci tu, îl controlează calculatorul. În modul multiplayer, 16 jucători

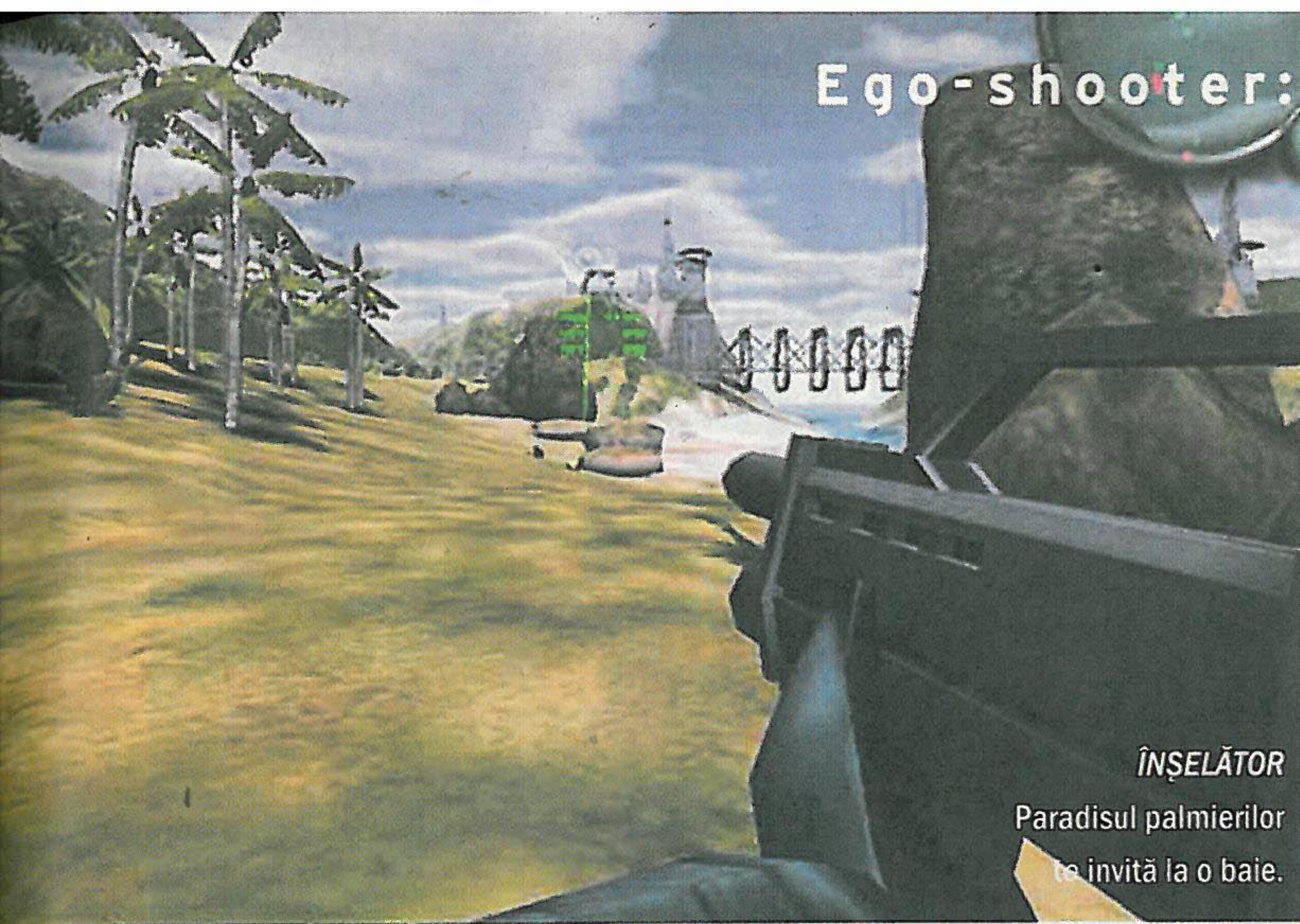
preiau fiecare câte un personaj.

Locul tău e în cockpit. Pornești aparatul și manevrezi în spațiu. Acum e posibil să apară niscaiva alieni care îți atacă nava. La fel ca în **Starlancer** și în alte simulatoare de zbor, îți dai acum silința să dobori navele inamice de pe firmament, evitând, pe cât posibil, distrugerea propriei ambarcațiuni. Dar cele mai multe misiuni au loc la suprafața Pământului. Pentru a ajunge aici, trebuie să pilotezi nava manual, să treci prin atmosferă, apoi prin nori și să aterizezi în zbor razant pe insulele create artificial. Dacă zborul ți se pare plictisitor, poți accelera timpul. Priveliștea e fantastică: mare cât vezi cu ochii, iar în mijlocul ei - o mică bucată de uscat, ca într-o fotografie aeriană a unei insule mediteraneene.

Ce faci mai departe? Poți căuta un punct în care să aterizezi și să te năpustești direct asupra extraterestrilor. Sau îți crezi mai întâi o imagine de ansamblu, plutind cu atenție deasupra insulei, căutând și



LA 50L în modul multiplayer pot să se războiască maximi 16 jucători.



ÎNȘELĂTOR

Paradisul palmierilor
te invită la o baie.

ÎN SPAȚIUL COSMIC

Numeroase lupte se
desfășoară în spațiul
cosmic, iar cel mai bun
pilot câștigă.

Breed vs. Halo

Două shootere foarte asemănătoare între ele. Pe care-l preferi?
O scurtă statistică orientativă.

Breed



Halo

PERSONAJELE

Ai oricând în timpul misiunii posibilitatea
de a schimba personajul. Celelalte îți
asigură spatele dacă nu se află la volan.Controlezi personajul principal al
jocului; nu se poate schimba cu altul.
Botii controlați de calculator te acoperă.

STRUCTURA MISIUNILOR

50% misiuni exterioare, 30% misiuni
exterioare, iar 20% în spațiul cosmic.50% misiuni în aer liber,
iar 50% în clădiri.

ARMELE

16 arme de luptă corp la corp și de la
distanță, de producție umană sau
extraterestră (printre care: pușca de
asalt, pușca cu lunetă, tunul laser,
lansatorul de rachete).10 arme de luptă corp-la-corp și de la
distanță, de proveniență umană și
extraterestră (printre care pușca de
asalt, pistolul cu plasmă, shotgun,
grenade).

VEHICULELE

Zece ale oamenilor și zece extraterestre
(navă spațială, elicopter, robot de luptă,
jeep, tanc).Două ale oamenilor și două
extraterestre, mai exact - un jeep,
un tanc și două hovercraft-uri.

distrugând lansatoarele de rachete, alienii de la suprafață și memorând poziția geografică a locului misiunii.

După aterizarea navei de debarcare începe partea de ego-shooter a lui **Breed** care seamănă izbitor cu **Halo**. Din rastel îți iei ce crezi că ți-ar putea fi de folos: pistoale-mitralieră, pușca cu lunetă, aruncătorul de grenade. Dacă îți dai seama într-o misiune că nu ai ales armamentul potrivit, poți să te întorci aici oricând - asta în cazul în care mai poți să te retragi. De la caz la caz, în cala lui USS Darwin te așteaptă și un buggy, un tanc, un mic robot de luptă sau un fel de elicopter. Poți pilota singur toate vehiculele din **Breed** sau îți poți însărcina camarazii de arme să o facă - același lucru e valabil și pentru uriașul parc auto extraterestru pe care-l vei cunoaște foarte curând mai bine decât ai dori. Dacă vreunul dintre ele necesită adaptare, șefii de pe USS Darwin îți oferă un curs gratuit de inițiere printr-o simulare pe calculator.

De îndată ce ajungi să pui piciorul pe pământul uscat, te vei descotorosi de toți coechipierii - asta așa, ca să poți medita în liniște. Până acum n-ai văzut niciodată vreun extraterestru în carne și oase. În față se întinde un paradis înșelător: soare, palmieri, nisip și dușmani. Privirea ta străbate depărtările, fiind obturată doar de palmieri și stânci. Se aude un zgomot ciudat. Te târăști până ajungi la un canion. Zgomotul e cauzat de un convoi de vehicule grele. E primul tău contact de gradul trei. Trebuie să aduni cât mai multe informații: date, epave, prizonieri, orice. Nu mai stai mult pe gânduri: toată lumea încarcă armele și începe să acopere terenul din față cu explozii. Premiul final e eliberarea unui grup de oameni care au reușit să scape cu viață. Aceștia cunosc câteva puncte slabe ale alienilor.

De acum înainte, vei duce, zi de zi, un război de gherilă. Vei transforma în cenușă și moloz laboratoare, vei infiltra informaticieni în sistem pentru a fura date, vei goli depozitele de armament și vei elimina ofițeri inamici. Luptele se desfășoară foarte variat: de cele mai multe ori nu poți scăpa de duelurile om-mașină, căci în insulele întinse e foarte greu să treci de fortărețe fără a fi observat, ce să mai vorbim de a le infiltra. O mare parte a misiunilor are loc în aer liber. Te vei aventura între zidurile lor doar pentru a le spiona. Pentru a supraviețui trebuie să o iei la goană, ghemuit, printre copaci și stânci. La fel ca în alte ego-shootere, esențial e să te concentrezi tot timpul.

Faptul că alienii se năpustesc în haite nu-ți face treaba mai ușoară. Creaturile pot vedea și ele. Și aud. Și, dacă una dintre ele observă ceva dubios, imediat dă alarma. Ceva mai bine e dacă o iei la goană printre tranșeele inamice, călare pe un vehicul blindat. Dar și atunci trebuie să fii foarte atent. Căci inamicul tău dispune de tehnologii geniale cum ar fi complexurile militare subterane cu instalații defensive automate, care, la o apăsare de buton, ies la suprafață și se deplasează.



PRIMA IMPRESIE

Halo vine la iarnă, Halo nu mai vine - mi-e totuna. Breed te prinde la fel de mult, arată la fel de bine și e, în același timp, un ego-shooter și un action spațial. N-am nevoie de mai mult.

CORNELIU DAN

Producător..... Brat Design
Termen septembrie 2002



Raven Shield



REAL UNREAL.
Datorită enginei
Unreal, nivelurile
exterioare sunt
excelent realizate.



CIOC, CIOC!
Poți să
întredeschizi ușile
și să te tuipezi
încet în căutarea
adversarului.



ÎN DOTARE.
Arsenalul conține
20 de tipuri noi
de arme.

Fanilor
Rainbow Six
li s-a dat
a doua șansă:
Raven Shield.
Ubi Soft
promite
că vom
uita de
Red Storm.

Nici o comunitate de fani nu e atât de activă precum cea a jucătorilor de **Rainbow Six** și **Rogue Spear**: sute de scrisori și e-mailuri cu propuneri sosesc la adresa producătorilor. „De exemplu, mulți jucători au sărit peste faza de planificare fiindcă li s-a părut prea complicată”, recunoaște programatorul-șef Eric Begin în interviul acordat PC Games. Așadar, producătorii pun acum accentul pe implementarea unui grad de dificultate mai simplu în partea de strategie. De fapt, **Raven Shield** se ia la trântă dreaptă cu concurența. Designerii nu au dorit să ne dezvăluie cum se va concretiza acest lucru. O excursie prin primele niveluri jucabile ale acestui shooter tactic dezvăluie și alte noutăți. Graficienii se bazează pe cea mai nouă tehnologie **Unreal**. Această face posibil ca peisajul exterior și spațiile interioare să fie foarte detaliate. Excelentele animații ale trupelor de comando care existau și înainte arată și mai bine de astă dată, și din nou acestea pornesc la atac împotriva teroriștilor și a criminalilor. Mai există o a treia dorință a jucătorilor, pe care producătorii vor s-o transpună în practică: un AI mai bun. „Engine-ul **Unreal** redă deja un comportament foarte isteț al adversarilor controlați de PC. Lucrăm la acesta pentru a-l dezvolta și pentru a-l face și mai credibil”, ne promite Begin. Cei ce se duelează de preferință cu prietenii se pot bucura deja de un mod multiplayer și de o campanie în cooperare. Cele 15 misiuni ale modului singleplayer vă poartă din

nou împreună cu trupa polițistă **Rainbow Six** în toate văgăunile teroriștilor și gangsterilor. Îți comanzi pe colegii controlați de PC prin meniul celular și Planner și intri pe câmpul de bătălie cu arma în mână din perspectivă 1st person. Îți stau la dispoziție 20 de arme noi, cu toate că în **Raven Shield** nu mai este necesară întotdeauna forța pentru a îndeplini misiunea. Poți să-i iei prizonieri pe teroriști fără să faci vărsare de sânge.



PRIMA IMPRESIE

*Raven Shield lasă o impresie bună încă din acest stadiu, și aceasta îndeosebi datorită tehnicii **Unreal**. Deși nu am reușit să vedem pe viu cum va funcționa planificarea misiunilor, cred că acest capitol va fi mult mai bine gândit decât în **Rainbow Six**.*

CIPRIAN TORJ

Producător Ubi Soft
Termen septembrie 2002

ADVENTURE

RPG | Adventure

RPG-urile online în plină modă

Calitate în loc de cantitate: jocurile de aventură se dezvoltă către obiectele de prestigiu ale producătorilor. **Nimeni nu mai expune marfă de calitate medie.**

Lava jocurilor de roluri online curge neconținut. *World of Warcraft*, *Dragon Empires*, *Star Wars: Galaxies*, *Everquest 2*: tendința e clară, fiecare joc trebuie să fie de înaltă clasă și să nu aibă în vedere clasificarea acestuia. Întrebarea care se pune e cine să joace atât? Să fie piața pentru RPG-urile online chiar atât de mare? Căci nu pare să fie pentru aventurile clasice. În afara lui *Full Throttle 2* nu ne-a fost dat să vedem prea multe - iar Lucas Arts dorește să introducă mai multă acțiune în *Biker*. Speranța fanilor de aventură: *Syberia* celor de la Microïds. A ratat cu puțin intrarea în top ten însă spre surprinderea tuturor a absolvit cu bine datorită acțiunii ciudate și a sistemului Point&Click. *Gothic 2* și *Icwind Dale 2* continuă conceptele de succes, *Knights of the Old Republic* construiește pe licența *Star Wars* iar Lionheart se servește ca de la ea de acasă din *Fallout* - totul foarte promițător dar nu de-a dreptul inovativ. Cea mai mare îmbulzeală s-a creat în jurul standului *Neverwinter Nights*: jocul de roluri al producătorului lui *Baldur's Gate* rula pe cinci calculatoare iar acestea au fost ocupate de jurnaliști non stop. *Earth & Beyond* nu se potrivește nici acum nici unui gen: amestecul dintre jocul online și acțiunea spațială se află momentan în faza beta și lasă o impresie surprinzător de pozitivă. Cei ce doresc să rămână în continuare fideli genului de aventură ar trebui să ceară din timp un DSL. Altfel pierdeți, la final, jumătate dintre cele mai bune jocuri.



LUPTĂTOR INDIVIDUAL

Acest zaler din *Gothic 2* se descurcă singur - totuși cele mai multe dintre RPG-urile prezentate la E3 se bazează mai mult pe partea online

Alte știri

Divine Divinity e gata. RPG-ul celor de la CDV va apărea în săptămânile care urmează. Un test detaliat găsiți în *PC Games* 08/02.

+++ *Seria Shadow* se amână în continuare. Producătorii mai doresc să introducă ideile testelor beta și ale jurnaliștilor.

Un termen de apariție pentru mult așteptatul joc de roluri nu poate fi încă dat concret.

+++ *Freedom Force 2* apare și el. RPG-ul cu ai săi super eroi se desfășoară în anii '70 și se află încă într-o fază tânără de producție.

+++ *Render-Adventure Myst* intră online în 2003. Ubi Soft dorește să implementeze un service special și anume comunicarea per

Headset.

+++ Bethesda lucrează sub presiune la *Sea Dogs 2*.

Jocul cu pirați va fi mai plin de roluri decât predecesorul său și va apărea la finele anului.

Animațiile fantastice de apă din *Morrowind* vor fi prelucrate din nou iar la E3 arătau atât de bine că-ți tăia răsuflarea.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de aventură ale cititorilor *PC Games*:

- 1** *Gothic 2*
RPG | octombrie 2002
Jowood
- 2** *Icwind Dale*
RPG | septembrie 2002
Black Isle
- 3** *Broken Sword 3*
Adventure | august 2003
Revolution
- 4** *World of Warcraft*
Online-RPG | noiembrie 2003
Vivendi-Universal
- 5** *Star Wars: Galaxies*
Online-RPG | decembrie 2002
Lucas Arts
- 6** *SW: Knights of the Old Republic*
RPG | februarie 2003
Lucas Arts
- 7** *Simon the Sorcerer 3*
Adventure | a apărut
Vivendi-Universal
- 8** *Runaway*
Adventure | t. necunoscut
necunoscut
- 9** *Lionheart*
RPG | decembrie 2002
Reflexive
- 10** *Full Throttle 2*
Adventure | august 2003
Lucas Arts



1.

World of Warcraft



Este RPG-ul on-line de care s-a vorbit cel mai mult în ultima vreme, fiind descris ca cel mai rapid și mai prietenos: ca și human, dwarf, orc sau minotaur pornești într-o mare aventură fără sfârșit, a cărei varietate și bogăție de acțiuni lasă în urmă toate jocurile genului. Grafica 3D genială amintește puțin de cea din *Warcraft 3*, deși pare un pic comică. Camera are o profunzime remarcabilă, te poți plimba ușor printre personaje. Animațiile sunt vii și curgătoare, la fel ca într-un FPS reușit. Vrajile beneficiază de o reprezentare fantastică, parcă ar fi focuri de artificii, așa cum încă nu există într-un RPG on-line.

Producător: Blizzard

Termen: noiembrie 2003

2.

Gothic 2



Este urmașul cunoscutului RPG, cu o grafică 3D, care are același nume. Lumea virtuală parcă este plină de viață, mai ales flora și fauna. Ca și fost prizonier, trebuie să supraviețuiești în condiții anarhice. Story-ul se leagă de prima parte, dar jocul va fi și pe placul celor care nu au jucat RPG-ul original.

Producător: Piranha Bytes

Termen: octombrie 2002

3.

Full Throttle 2



Este o surpriză plăcută: Lucas Arts îi lasă pe Biker Ben și ale sale Polecats să-și recupereze motoarele. Jocul se va deosebi destul de mult de predecesorul său, acțiunea va fi mai multă și mai antrenantă.

Producător: Lucas Arts

Termen: august 2003

4.

Earth & Beyond



Ca și comerciant, pirat sau pilot, vei gusta din aventuri de-a lungul galaxiilor *E&B*, care are elemente de RPG. Luptele vor avea o mare doză de strategie. Fabricarea navelor spațiale va fi identică cu inițierea unui personaj și dezvoltarea sa viitoare dintr-un RPG.

Producător: Westwood

Termen: august 2002

5.

Dragon Empires



Bandiți împotriva negustorilor, trupe de pază împotriva bandiților și toți laolaltă împotriva dragonilor. În acest RPG on-line lupta de genul fiecare contra altuia stă în mijlocul story-ului și acțiunii. Luptele se poartă prin intermediul armelor și a vrăjilor. Vor fi alcătuite clanuri și se vor putea conduce orașe.

Producător: Codemasters

Termen: decembrie 2002

6.

Star Wars: Galaxies



De mult se aștepta așa ceva: un RPG on-line în lumea Star Wars, unde să nu fie așa de mult hack'n'slay. Navele cunoscute de acum vă vor purta printre planete datorită vitezei warp. Oare ajunge pentru RPG-iștii hardcore?

Producător: Sony Online

Termen: decembrie 2002

7.

Icewind Dale 2



Acest mult așteptat RPG, inclusiv de către noi, îi va fascina atât pe împătimitii primei părți, cât și pe novici. Gradul de dificultate nu mai poate fi setat, el va acționa automat în timpul jocului. *Icewind Dale 2* se bazează pe a treia ediție a regulilor AD&D, grafica este mult îmbunătățită și există noi clase de personaje.

Producător: Black Isle Studios

Termen: iulie 2002

8.

Everquest 2



Jocul are un nou engine grafic, un nou sistem de lupte și un control mai ușor. Câteva din locurile întâlnite în prima parte se vor găsi și în această continuare. Printre noutăți se află și posibilitatea de a cumpăra mijloace de transport.

Producător: Sony Online

Termen: decembrie 2003

9.

Lionheart



Cine a iubit *Fallout* poate jubila: *Lionheart*, a cărui acțiune este plasată în timpul cruciadelor, folosește același sistem deschis pentru editarea și dezvoltarea caracterelor. Nu există granițe între clase și personaje. Pe lângă lupte grele purtate în ambianțe reale istorice, există și magie.

Producător: Reflexive

Termen: decembrie 2002

10.

Knights of the Old Republic



Acțiunea te poartă cu 4000 ani înaintea lui Episode 1, din *Star Wars*. Nimerești în mijlocul unui conflict între Jedi cei buni și răii Sith. Cine iubește această saga SF, se va simți ca acasă. Jocul este produs de către creatorii lui *Neverwinter Nights*.

Producător: Bioware

Termen: februarie 2003



Broken Sword 3

Facem o excepție prezentându-vă imagini de pe Playstation 2. Motivul: **renumita consolă este cea care prezintă pentru prima dată scene dintr-o aventură așteptată de gameri cu sufletul la gură.**

↑ n această nouă producție nu va mai fi totul ca pe vremuri. Între **Broken Sword 3** și predecesorii săi se pare că sunt câteva generații distanță: a dispărut controlul prin mouse și grafica realizată în stilul desenelor animate. Însă generațiile amintite au totuși ceva în comun. „Scopul nostru e să dezvoltăm următoarea generație a aventurii, fără a distruge calitățile deja obținute”, promitea, încă din primăvară, Charles Cecil, programatorul-șef al acestui joc revoluționar. Și, în loc să detalieze lucrurile, Charles ne-a dat voie să aruncăm o privire asupra proiectelor actuale. Ceea ce rămâne neschimbat sunt cele două caractere (e vorba de George și de jurnalista Nico Collard) care păstrează umorul, suspansul și examenele de inteligență.

Noul episod al seriei **Broken Sword** se sprijină pe trei idei principale. În munca detectivului intră ceea ce cunoști din aventura clasică: stai de vorbă cu diferite.

Personaje, unele de încredere și altele mai dubioase, răsfoiești documente, tragi concluzii și rezolvi puzzle-uri mutând anumite obiecte dintr-o poziție în alta, pentru a le așeza în modul corespunzător.

Cercetarea în secret a odăilor private sau a unităților aflate sub pază constituie două caracteristici noi. Îngenunchezi, de exemplu, în spatele unei lăzi până când paznicul se uită în altă parte, iar apoi te streкори rapid lângă ușă. Dacă ești descoperit, vei fi azvârlit în stradă sau, în cel mai rău caz, îți vor suci gâtul.

Aventurierii care caută tradiționalul puzzle vor intra în panică din cauză că elementul „experiențe de acțiune” înseamnă exact acest lucru: urmăriri pe jos, răfuieli care se lasă cu pumni, salturi, toate acestea pentru a evita căzăturile. Scenele sunt alcătuite cu grijă, pentru a aduce doza de adrenalină la momentul potrivit. **Broken Sword**

3 nu este nici într-un caz proiectat ca un action-adventure gen **Tomb Raider**. La suspans iei parte în mod activ: vezi un tip nervos care așteaptă cu teamă în spatele unei uși. Bătăi în ușă și apare o femeie: „Nico, ai sosit prea devreme!” spune bărbatul și îi povestește despre un secret periculos pe care l-a descoperit în timp ce sabota un program de computer.

Unele dintre misiunile care îi așteaptă de această dată pe cei doi eroi sunt foarte diverse: jungla din Congo, piramidele subterane din Etiopia și un castel nemaipomenit din vestul Angliei.



PRIMA IMPRESIE

Imaginile sunt de pe PlayStation2 și, ca întotdeauna, par ceva mai palide. Nici o grijă însă: în februarie, Charles Cecil a dezvăluit cum va arăta la final **Broken Sword 3**. Pe atunci totul era ținut încă secret. Față de noile concepte pe care se bazează jocul, sunt puțin sceptic. Soarta jocului depinde de modul în care vor reuși producătorii să implementeze scenele de acțiune în firul epic.

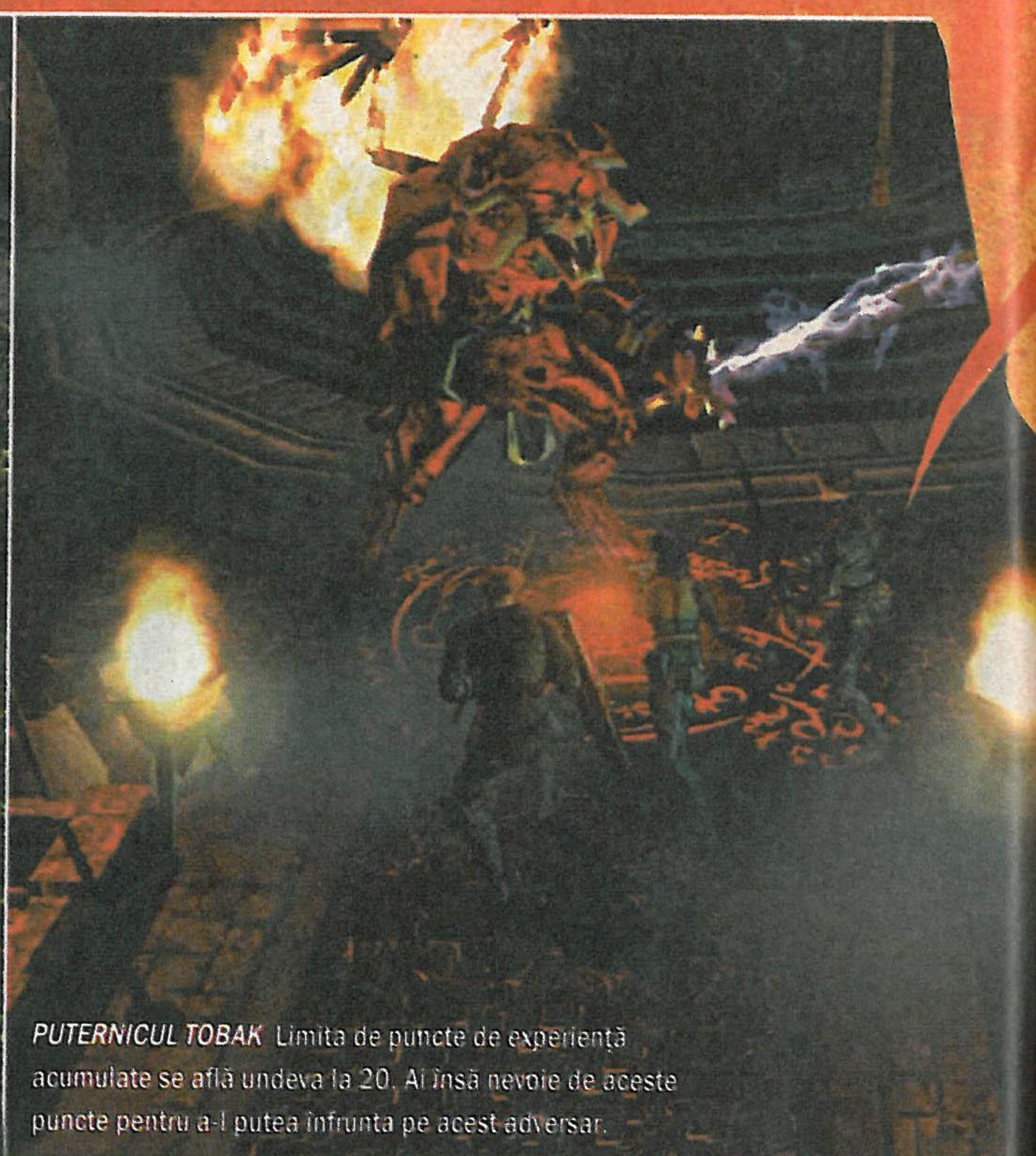
ERDEI JÁCINT

Producător Revolution Software
Termen..... august 2003





BOGAT ÎN EFECTE Vrajile sunt splendid animate. De la un nivel la altul, efectul e tot mai impresionant.



PUTERNICUL TOBAK Limita de puncte de experiență acumulate se află undeva la 20. Ai însă nevoie de aceste puncte pentru a-l putea înfrunta pe acest adversar.

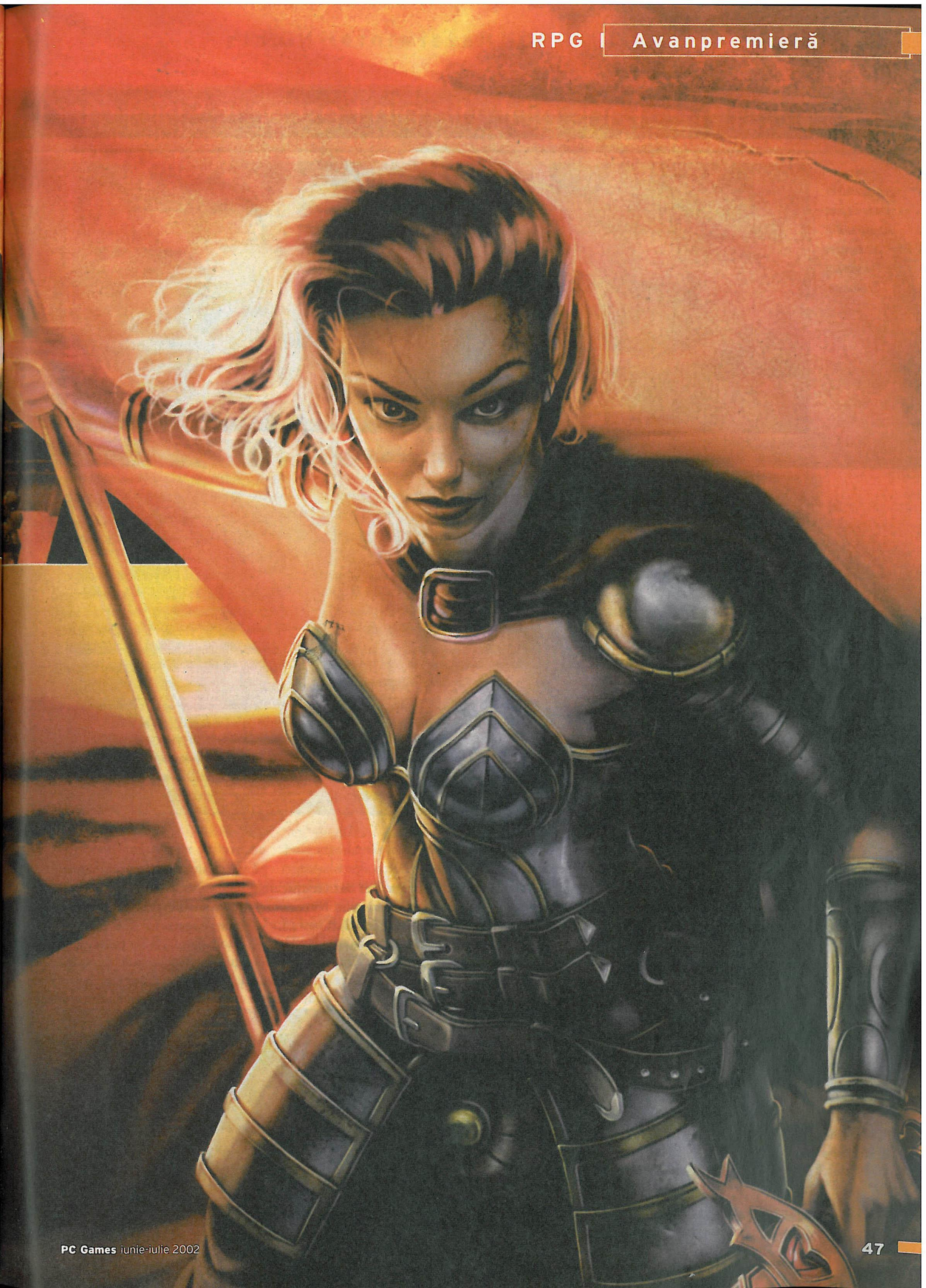
Neverwinter Nights

Dacă te afli în South Park și îți este dat să auzi cântându-se „Blame Canada”, n-ar fi prea indicat să fredonezi și tu acest cântec: **din țara cantoanelor se naște un RPG clasic sub conducerea producătorului titlului Baldur's Gate. PC Games s-a aflat la fața locului și consemnează pentru tine.**

Go, Oilers, go!” e textul care apare pe afișajul digital situat deasupra parbrizului. Cei care doresc să știe care este direcția liniei de autobuz cu numărul 408 au ghinion. Edmonton este cuprins de febra hocheiului. Nu se simte prea mult din atmosfera creată înaintea meciului decisiv care se va disputa împotriva rivalilor locali din Calgary. Producătorii lui Baldur's Gate preferă să petreacă timpul cu „foosball”. Cărei limbi de circulație îi aparține acest termen nu prea știe nimeni. „Credeam că e vorba de limba germană”, spune unul dintre producători peste umăr, după care își vede în continuare de

meci. Se joacă semifinalele Ligii Bioware, iar Greg Zeschuk și Ray Muzyka sunt aspiranții la titlu. „Aștia profită de fiecare minut liber pentru a se antrena!”, spune Greg. „Dacă vom fi nevoiți să amânăm Neverwinter Nights măcar vei ști care este motivul”, adaugă Ray zâmbind. Cei doi șefi de la Bioware mențin o atmosferă relaxată, iar succesul la nivel mondial adus de Baldur's Gate îi îndreptățește să aleagă acest stil de lucru.

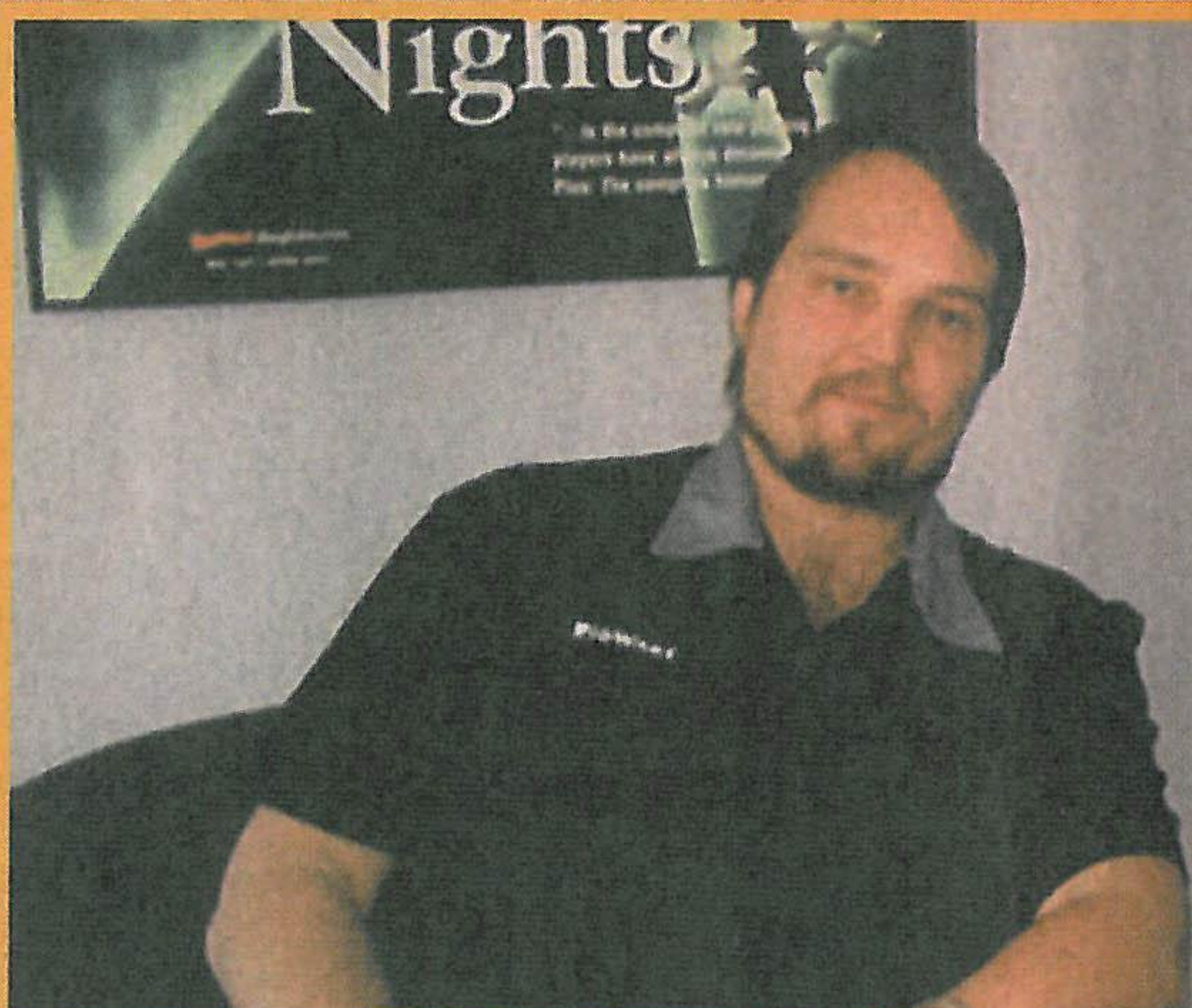
Dacă ar fi să ne luăm după producătorul Trent Oster, Neverwinter Nights va fi totuși punctual, indiferent de desfășurarea sesiunii de „foosball”: „Am planificat totul pentru iunie și până



„Dacă există fani care sunt în stare să producă

JOB-UL ȘEFULUI

Greg Zeschuk și Ray Muzyka sunt întemeietorii și managerii societății Bioware.



PC Games: Mulți jucători au fost fascinați de caracterele din **Baldur's Gate 2**. Planificați un concept asemănător pentru soldații din **Neverwinter Nights**?

Greg Zeschuk: Desigur. Se pot consolida relații cu soldații, indiferent de partea cui ești.

Ray Muzyka: Ei bine, sexul va fi totuși diferențiat.

Greg (râzând): La chestia asta putem să ne mai gândim. E clar, poți sta la povești cu soldații, poți purta cu aceștia dialoguri și pentru fiecare am angajat câte un vorbitor.

PC Games: Nu se poate avea decât un singur soldat în același timp?

Greg: Așa este. Codul de programare pentru soldați este foarte complicat și, desigur, toate detaliile de design trebuie

să aibă în vedere modul multiplayer: mi se pare normal pentru un joc cum este **Neverwinter Nights**. Poți să-ți închipui ce s-ar întâmpla dacă, într-o partidă desfășurată în multiplayer, dintr-o dată, ar alerza încolo și înapoi zece soldați.

PC Games: Fiindcă am ajuns la tema multiplayer: s-ar putea spune că **Neverwinter Nights** e aproape un RPG online?

Greg: Despre acest lucru am discutat, și nu o singură dată. **Neverwinter Nights** se află, cu siguranță, undeva la mijloc între jocurile clasice solo și jocurile actuale online. Cunoaștem grupuri de fani care doresc să aibă propriul server și să lase totul activ 24 de ore pe zi.

Ray: Îți amintești de faza cu 16 milioane de

modele?

Greg: Da, sigur. La un moment dat, codul de programare era în stare să suporte 16 milioane de modele diferite. Asta e OK pentru modul singleplayer și pentru o variantă redusă în multiplayer, pe care o termini sau o închizi după o săptămână. Ce faci însă dacă, dintr-o dată, apar servere care funcționează la infinit? Așa că ne-am gândit să modificăm codul pentru a ajunge la un miliard de modele.

Ray: **Neverwinter Nights** nu e conceput ca un RPG online. Suntem însă aproape siguri că oamenii îl vor folosi ca și pe un RPG online.

PC Games: Cum se face că tocmai Bioware este singurul producător care nu sare pe ceea ce se numește "trendul actual", și anume RPG-ul online?

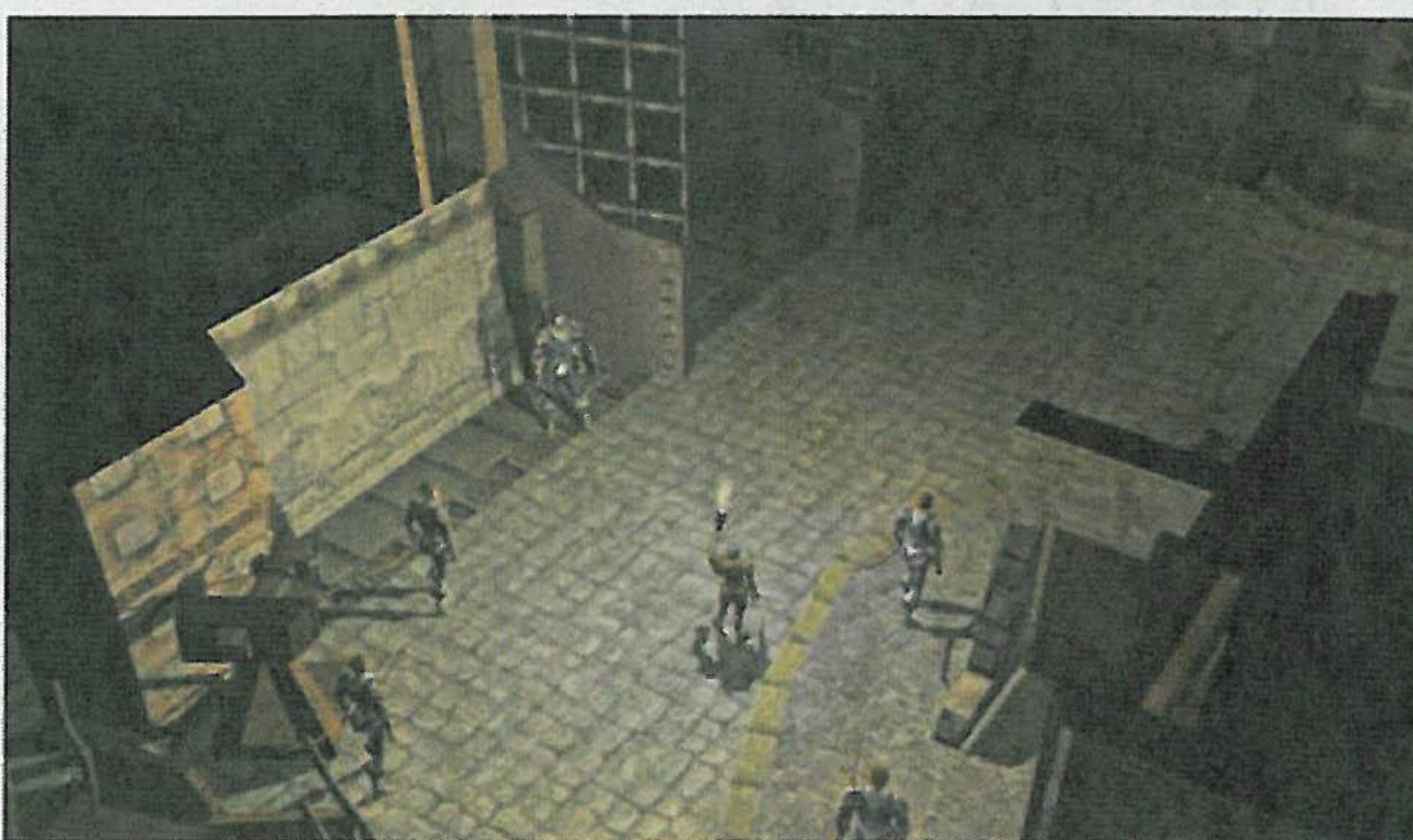
acum arată bine". Mai puțin bine se desfășoară alimentarea cu curent electric - abia ce a ieșit versiunea beta și imediat s-au stins toate luminile pe întregul palier. „No, not again!". La doar zece minute, totul se reia - singleplayer-ul e aproape gata și

va fi testat în scopul de a înlătura eventualele bug-uri. Patru capitole cu o durată de 60 de ore îi așteaptă pe jucătorii solo, un tutorial cuprinzător ne introduce în ale controlului și în story. „Tutorialul lui **Baldur's Gate 2** n-a fost destul de bun", recunoaște Greg fără doar și poate. „Păi nu avea nici în clin nici în mână cu povestea". Cu totul altfel stau lucrurile în **Neverwinter Nights**: începi singur, dotat destul de subțire în orașul

cu același nume. Un petic de pământ nevinovat, asupra căruia se năpustesc urâteniiile cele mai ciudate pentru a transforma oamenii pașnici în zombie. Mai marii orașului țin totul în secret și încearcă să aducă de pe fundurile apelor câteva creaturi magice rare -

O SINGURĂ SCENĂ, DOUĂ UNGHIURI DIFERITE DE VEDERE.

Cu ajutorul funcției zoom și al camerei care se rotește în mod liber vezi în permanență totul și poți savura detaliile grafice.



jocuri mai bune decât ale noastre, îi angajăm!"



FILOSOFIE

„Jucătorul însuși trebuie să fie punctul de bază al acțiunii.”

Ray: Greg și cu mine ne-am gândit la acest lucru. Iubim și noi RPG-urile online, însă ni se pare că ne-am avânta într-o concurență mult prea mare. Și, atunci când facem un joc, acela trebuie să fie cel mai bun al genului din care face parte. Dacă producem deci un joc, înseamnă că producem RPG-ul prin definiție al momentului.

Greg: Aș adăuga faptul că fanii jocurilor online alcătuiesc deja un fel de comunitate de tip religios. Se mișcă rapid de la un joc la celălalt - în cazul în care un joc are succes, în mod automat toate celelalte nu au. Există, pur și simplu, prea multe proiecte pentru prea puțini jucători.

Ray: Dorim să facem jocuri în care tu să fii eroul. Trebuie să fii punctul central al acțiunii. În cazul RPG-urilor online, nu se

întâmplă așa, iar **Neverwinter Nights** este încercarea noastră de a înlătura această eroare. Cu sistemul portalului te poți muta de pe un server pe celălalt; fiecare server este ca o insulă mică pe care personajul devine important.

PC Games: Prin editorul încorporat puneți la dispoziția jucătorilor un instrument puternic.

Ray (râzând): Noi facem glume cum că acest editor ar fi, de fapt, doar un feature egoist pentru noi înșine. Am jucat **Neverwinter Nights** de sute de ori și, să fim sinceri, povestea începe să ne cam enerveze. Așa că ne vom bucura foarte mult să jucăm ceea ce vor produce fanii pentru noi.

Greg: Dacă vine cineva și spune că nu

suportă jocul nostru, povestea jocului sau quest-urile, pot să-i răspund ușurat: ai aici editorul. Totul se află la tine pe hard. N-ai decât să le organizezi cum poțestești. Nu ne deranjează. Distracție plăcută!

PC Games: Nu vă temeți că ar putea apărea un grup de fani care să producă un joc mai bun decât **Neverwinter Nights** cu ajutorul editorului vostru?

Greg: Păi pe aceștia i-am angaja imediat. Pe bune. Dacă există oameni care pot să facă un joc mai bun decât noi, atunci lucrăm împreună și facem un joc și mai bun. Vor primi bani, noi vom primi bani, toată lumea va fi fericită.

deepwater - pentru a produce cu ajutorul acestora un leac. E, de fapt, un plan bunicel, doar că nu s-a putut ține totul în secret prea multă vreme și cuibul cu creaturi a fost atacat, iar acestea din urmă, izgonite. Iată ce trebuie să faceți: aduceți înapoi bestiile scăpate

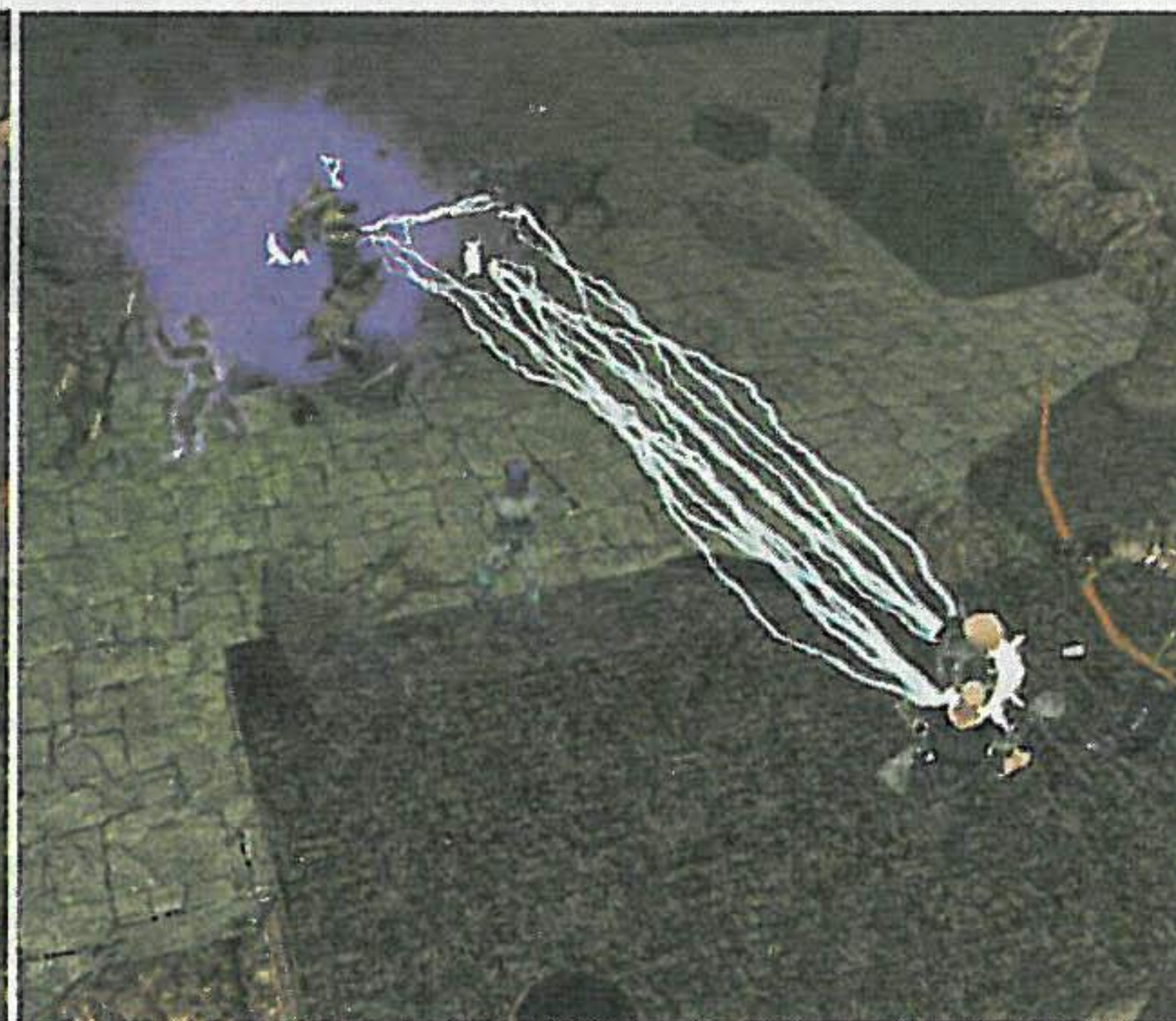
aiurea pe străzi și încercați să aflați cine se află în spatele întregii acțiuni. În acest punct începe capitolul I - **Neverwinter**, iar mai târziu, o serie de alte așezări îți sunt deschise.

Nu vei avea parte de nici un fel de party în **Neverwinter Nights**. La început creezi un caracter sau alegi unul dintr-o listă. În cazul caracterului, totul se bazează pe sistemul complex de generare D&D,

care era folosit și pentru **Pool of Radiance 2**. Ai la dispoziție unsprezece clase și șapte rase; fiecare clasă este împărțită în „subclase” - un paladin poate deveni activ ca inchiizitor sau cavaler. Și, pentru a nu umbla de unul singur prin imensa lume a

MARE CÂT O CASĂ

Diferențele de mărime dintre caractere sunt ușor vizibile.



MINUNAT

Sistemul D&D pune la dispoziție o paletă întreagă de posibilități magice. Fulgerele luminoase au parcă cele mai slabe efecte.

SCENE DE STRADĂ De când a izbucnit plaga, mișcarea e în toi pe străzile din Neverwinter. Totul este stăpânit de anarhie.

jocului, poți, la fel ca în **Diablo 2**, să-ți formezi o echipă de luptători. Aici este valabil următorul lucru: doar un singur soldat, în același timp. Așa cum ne-am obișnuit

iar eroul va bubui adversarul până când acesta își va da duhul. Se pot recunoaște rădăcinile tactice ale

Pe jucătorii solo îi așteaptă **patru capitole cu o durată de 60 de ore** și un tutorial bogat care îi introduce în control și story.

deja în jocurile celor de la Bioware, protagoniști nu sunt niște pământăni plictisitori, ci fiecare își poartă capul pe umeri. Dacă furtuna emoțiilor se declanșează, se poate ajunge chiar la bine cunoscutele idile din **Baldur's Gate 2**. Prin limitarea asupra unui singur caracter, **Neverwinter Nights** se joacă cu mai puțină acțiune decât renumitul „predecesor”. Luptele se desfășoară în timp real; cu un clic stânga alegi ținta,

luptelor, care impresionează atât prin vrăjile pline de animație, cât și prin diversele calități speciale ale diferitelor clase de caractere și monștri. Controlul e ușor și ceea ce lipsește va fi introdus (de exemplu, o funcție de genul „collect all”). Fanii seriei **Baldur's Gate** nu au

motive să se teamă că cei de la Bioware ar inunda întregul sistem cu scene de acțiune superficiale.

Atât povestea, cât și quest-urile sunt prelucrate până în cel mai mic detaliu. Din punct de vedere grafic, **Neverwinter Nights** ne amintește foarte mult de **Dungeon Siege**. Întâmplările se urmăresc din perspectivă izometrică, iar camera poate fi rotită la fel ca în jocurile de acțiune semnate Microsoft. Despre calitatea secvențelor intermediare nu putem încă să ne dăm cu părerea - acestea vor fi incluse doar în viitoarea versiune beta - însă,

Împreună în Dungeon

Modul multiplayer din **Neverwinter Nights** e revoluționar. Datorită sistemului inovator de Portal, se ajunge la mărimea unui RPG Online original. PC Games dezvăluie cele mai importante aspecte.

TEAMWORK Pe server pot lua parte până la 64 de jucători la vânătoarea de monștri sau pentru a se vâna... între ei.



În mare, varianta multiplayer se bazează pe lumea din modul singleplayer. Aceasta însă poate fi ușor modificată cu ajutorul editorului sau poate fi construită complet de la început. Cine dorește poate juca toate cele patru capitole împreună cu prieteni și cunoscuți sau își poate concepe alternativ un story propriu. Prin sistemul Portal dezvoltat de Bioware, jucătorii individuali se pot conecta împreună pe un server și aproape că se ajunge la o lume infinită, administrată de jucători, care se apropie foarte mult de ceea ce înseamnă un clasic RPG online. Pe un server pot lua parte până la 64 de jucători sau pot pătrunde în luptă unul împotriva celuilalt.

conform spuselor producătorilor, acestea vor prezenta un mozaic mai bun decât ceea ce ne este cunoscut din **Baldur's Gate 2**.

„Cum ți-a plăcut editorul?” Această întrebare - în combinație cu câteva fețe curioase - se aude foarte des pe la Bioware. Nu-i de mirare, căci Greg, Zeschuk & Co sunt foarte mândri de acest editor. Și pe bună dreptate. Atât de rapid și fără complicații nu ai realizat niciodată un dungeon. Cinci minute pentru resurse, zece minute pentru monștri și comori, încă un scurt timp de probă și totul e gata pentru a pătrunde în **Dungeon** online. Până la regula D&D poți modifica absolut totul - cât de greu va fi să deschizi o ușă vei hotărî singur. Chiar și dialogurile și urmarea unor întâmplări (dacă moare creatura A

care hotărăște dacă la următorul colț îți va sări sau nu un șobolan drept în față.”

Uitându-ne la toate aspectele oferite de **Neverwinter Nights** - deci vorbind de modul single-player, de varianta Dungeon-Master și de sistemul multiplayer (vezi tabelul special) - în mare ne este destul de clar cât de ambițios este acest proiect. Trent Oster are un stil foarte personal de a-și descrie meseria: „De fapt, sunt în permanență preocupat de următorul lucru: spun colegilor mei mereu că totul va ieși bine. Avem o regulă de aur: nu te uita niciodată la întreaga imagine. Uneori, când mă uit la fețele colegilor din birou, am impresia că aceștia au o privire de sticlă. În acel moment, trebuie să le spun imediat să înceteze a se uita la întreaga imagine.”

Cinci minute pentru resurse, zece minute pentru monștri și comori, pe scurt - **joci de probă și imediat vei pătrunde online.**

apare monstrul B). În totalitate, editorul lui **Neverwinter Nights** nu oferă atât de multe facilități ca și colegul său **Morrowind**, însă oferă un control mult mai simplu și ar trebui să fie mai interesant pentru mulți dintre jucători.

Apropo: dacă nu-ți ajunge modul single și editorul, poți pătrunde în Dungeon-Master-Modus. În această variantă multiplayer, jucătorul preia rolul stăpânului dungeon-ului, populează lumea cu monștri, stabilește misiunile pentru grupul de eroi și coordonează gradul de dificultate - totul în timp real, e de la sine înțeles. Acest Dungeon - Master poate controla fiecare creatură, poate vorbi prin aceasta, se poate folosi de toate abilitățile speciale ale acesteia... Poate face, pur și simplu, tot ceea ce **Neverwinter Nights** oferă jucătorilor. Greg Zeschuk formulează în felul următor: „Nu te lua niciodată de acest Dungeon Master. Niciodată. Nu-l enerva. El este cel

Am putea să ne temem de faptul că până și o echipă precum Bioware n-ar mai scoate-o la capăt cu un proiect atât de complex ca **Neverwinter Nights**. Pe bună dreptate. Căci doar cei care nu cunosc entuziasmul, perfecționismul și, nu în ultimul rând, jocul în întregul său vor ști un singur lucru: o vor scoate ei la capăt!



PRIMA IMPRESIE

Sunt sigur că Bioware nu trebuie să urmeze destinul celor de la Edmonton Oilers - căci aceștia au dat-o în bară în chiar jocul hotărâtor. **Neverwinter Nights** nu numai că face o deosebită plăcere, dar bate și întreaga concurență prin ustensilele oferite în dotare. Ar putea și alți producători să-și taie o felie din această porție sau, mai bine zis, „lecție”.

JOCHEN GEBAUER

Producător Infogrames
Termen 28 iunie 2002



ÎMBULZEALĂ Cei care se iau la hartă cu atât de mulți adversari ar trebui să aibă un pachet întreg de argumente plauzibile, ca să răzbească.



CHIAR LA ÎNCEPUT Tutorialul vă face cunoștință cu povestea și cu controlul - și vrăjile sunt explicate pe îndelete.



UȘOR DE MANEVRAT Editorul încorporat permite crearea unor dungeon-uri personale în timp-record. Mai ușor nici că se poate.

HEART OF WINTER

Încălțările sunt realizate aidoma add-on-ului. Ar fi mai bine să ne gândim de două ori înainte de a seta gradul de dificultate pe "Insane"!

Icewind Dale 2

V-ați pregătit sucurile sau apa minerală? Dacă nu mai suportați căldura, **Icewind Dale revine cu o răcoare de gheațăăă!**

Icewind Dale II nu vrea să revoluționeze structura jocului, ci să-l extindă cu noi arme, inamici, clase și vrăji. Nimic din ce nu s-ar "alinia" celui mai bun spirit AD&D... Acțiunea se va petrece cu o generație după evenimentele descrise în prima parte, atunci când o nouă amenințare, apărută în îndepărtatul Nord va încerca să scoată Ten Towns din Faerun. Hoarde de goblini, orci și troli reunite sub întunecatul semn al Himerei vor ataca orașul portuar Targos. Dată fiind căderea Bremenului și fluxul de refugiați spre sud (realitatea inspiră fantezia...), Targos va chema la

arme toți aventurierii, soldații, mercenarii și... eroii aflați prin preajmă, pentru a stăvili veleitățile de cuceritori ale maleficilor orci. Nu mai trebuie să adaug că va trebui să răspundem acestei chemări, chiar dacă, dată fiind trecerea timpului, nu va mai fi posibil să utilizăm vechile personaje.

În compensație, contrar unei soap opera, nu va mai fi necesar

SURPRIZĂ

Toată ceata cea vestită a întregului Nord e pe urmele noastre. La luptă, voinicii mei!



LA GRĂMADĂ

Interioarele clădirilor sunt mai detaliate: am auzit vreun orog susținând contrariul?



să fi jucat prima parte pentru a înțelege ceva... În ceea ce privește celelalte noutăți, **IwD II** ne va permite să dobândim noi cote de nivel, cu vrăji, arme și armuri mai bune. Vor fi prezenți și adversari noi. În esență, pe lângă cele prezentate de **Icewind Dale** și **Heart of Winter**, vor apărea 50 de vrăji noi, crescând totalul la peste 300, și clase noi de personaje, cum ar fi Barbarian, Sorcerer și Monk. Vor apărea noi rase, ca Drow sau Half-Orc, toate cu abilități specifice. Aria jocului va fi centrată pe Targos, chiar dacă jucătorii se vor putea muta în Underdark, vizita Cold Marshes sau traversa Fields of Slaughter (nume cât se poate de liniștitoare...). **Icewind Dale II** va avea o durată de joc mai scăzută decât ne-a obișnuit precursorul, aventurile în Nordul îndepărtat urmând să dureze cca 30-40 de ore. Va fi prezentă și o versiune ameliorată de **Heart of Fury**, care, printre altele, ne va permite să ajungem până la nivelul 30. Atâta abundență ar fi în van fără noi adversari, **Icewind Dale II** va avea noi creaturi adverse, printre care Trolci, Goblini călare, Yeti etc. Pentru a realiza un gameplay mai relaxat producătorii au introdus numeroase elemente hazlii, victimele acestor farse fiind mai ales monștri. S-a păstrat și delimitarea

Alignment-ului: good, neutral și evil. O inovație ciudată este posibilitatea combinațiilor între acestea trei. Fiecare decizie sau acțiune întreprinsă de jucător va avea consecințe asupra dezvoltării caracterului și asupra derulării firului epic.

Black Isle Studios va utiliza o versiune modificată a lui Infinity Engine, conceput pentru seria **Baldur's Gate**. Între îmbunătățiri trebuie să amintim cele introduse odată cu **Shadows of Amn**, iar în ceea ce privește rezoluția, ar trebui să ajungă la 2048x1536. Lansarea jocului a fost stabilită pentru trimestrul III al acestui an. Nu s-a precizat o dată exactă din cauza numărului mare de bug-uri - peste o mie - "mirosite" de beta-testeri.

Chiar dacă a avut un story liniar, **Icewind Dale** s-a dovedit un RPG bun, cu un mod multiplayer satisfăcător, asemănător, cel puțin ca spirit unui joc

de cărți AD&D. Nu ne ramâne decât să sperăm că acest al doilea episod va ameliora totul.

SALAMANDRE

Suntem serviți din nou cu creaturile cu respirație de gheață: se lasă cu o mulțime de puncte de experiență!



PRIMA IMPRESIE

Mi-au plăcut foarte mult atât prima parte, cât și add-on-ul. Sper doar ca această continuare să nu fie influențată de actualul curent hack'n'slay. Până la apariția lui **IwD2**, Black Isle nu ne lasă nici un moment de respiro, dăruindu-ne **Neverwinter Nights** pentru începutul vacanței mari.

CIPRIAN COROIANU

Producător Black Isle Studios
Termen trim. III, 2002

Tomb Raider: The Angel of Darkness

LARA FOREVER Standul de la E3 a firmei Eidos a fost una dintre cele mai spectaculoase



I CATCH YOU! Luptele spectaculoase se datorează noului engine grafic



Foarte mulți jucători sunt preocupați în ultima vreme de niște întrebări legate de arheologul lor preferat, Lara Croft: **cînd va apărea noul joc, cum va arăta noua Lara și multe altele...**

↑ ncerc să răspund la o singură întrebare: chiar o fi pregătită eroina pentru noul ei rol? Adevarul, care poate o să dezamăgească pe mulți, este că eroina mai trebuie să se obișnuiască cu noua ipostază. Și mai supărător e faptul că jocul va apărea mai întâi pentru PlayStation 2 și doar pe urmă pentru celelalte platforme. Cauza acestei decizii este contractul celor de la Eidos cu Sony Entertainment, firmă care vrea să vadă jocul rulând pe consolele proprii, cât mai repede. La E3, standul Eidos a fost criticat pentru slaba reprezentare a jocului. Unul dintre producători ne-a dezvăluit cauza acestui incident: presiunile venite din partea gigantului producător de console. Toată dezvoltarea este axată deocamdată pe această direcție. Și controlul este conceput astfel încât să-i favorizeze pe cei care folosesc gamepad. În afară de operațiile estetice pe care Lara le suferă între două jocuri, ea a trecut acum și prin alte schimbări majore. Vestimentația rămâne cam aceeași: haine care să-i pună în evidență nurii, eroina va purta însă aproape tot timpul ochelari de soare și va prefera să acționeze la ceas de seară. Cât timp a fost dispărută, domnișoara Croft a învățat și niște mișcări noi. De exemplu, în noul episod, în loc să înfrunți inamicii în

mod direct, vei putea să te furișezi la spatele lor și să le tai beregata. În plus, fiecare mișcare va deveni cu atât mai eficientă, cu cât mai mult va fi exersată. Un alt element preluat din RPG-uri sunt dialogurile de tip multiple choice. Toate aceste elemente au fost introduse pentru a realiza o atmosferă asemănătoare cu cea dintr-un film de groază. Atmosfera horror va fi întreținută și de alte elemente, cum ar fi story-ul sau inamicii, create parcă de Frankenstein. Deocamdată în afară de niște screenshot-uri și vreo patru trailere nu există alt material destinat marelui public. Aceste filmulețe relevă o mai mare continuitate a mișcărilor. În rest, engine-ul grafic este unul nou, conceput să redea cât mai real atât clădirile cât și personajele. Peisajele sunt bogate în detalii, clădirile sunt

parcă reale, iar figurile arată mai bine ca niciodată. Una dintre cele mai mari surprize este un misterios companion, care va lupta împotriva forțelor întunericului alături de eroină. În concluzie, pot să spun că Lara de la începutul jocului nu va mai fi aceeași cu cea din finalul lui.



PRIMA IMPRESIE

Introducerea elementelor de RPG pare deocamdată futuristă. Cum vor reuși cei de la Eidos această îmbinare de genuri vom vedea. Mi-e frică doar ca versiunea PC să nu fie o ieftină transpunere a versiunii pentru PlayStation.

ERDEI JÁCINT

Producător Core Design
Termen noiembrie 2002

SPORT

Sport | Curse | Simulatoare

Un monopol & multe jocuri de curse

Cele mai puține jocuri PC ofereau sportul în mod tradițional - de asemenea și genul jocurilor de curse. Cu toate acestea am găsit **produse într-adevăr convingătoare.**

Cum era de așteptat, la E3 n-au prea apărut surprize în ceea ce privește domeniul sportului. Seriile de succes cunoscute au trecut în runda următoare iar Electronic Arts domină la toate sortimentele sportive relevante. N-am găsit însă **FIFA 2003**, care era anunțat. Am descoperit că jocul se află încă într-o fază mult prea de început și acesta ar fi fost motivul pentru care nu a fost prezentat. Ne-a fost însă dat să aruncăm o privire asupra lui **NHL 2003**, a lui **Madden NFL 2003** și asupra lui **NBA Live 2003**. Seria de baschet care nu apăruse anul trecut pentru PC, face saltul cel mai convingător după primele impresii. Cu **Links 2003**, Microsoft vrea să ajungă pe poziția de vârf în domeniul simulatoarelor de golf. Din punct de vedere tehnic, abia dacă mai era necesară vreo îmbunătățire, așa că producătorii s-au concentrat asupra modului de joc pus la dispoziție prin Internet. Rezultatul: după apariția jocului, pe Internet se vor desfășura turnee cu câștiguri în bani. Fanii jocurilor de curse pot trage aer în piept: după o îndelungată perioadă de sete, vor apărea în curând **Mercedes-Benz World Championship** și **Need for Speed: Hot Pursuit 2**. Două forme de fun-racer cu grafică admirabilă, posibilități multiple în crearea traseelor și cu câteva modele minunate de tip sport. În ceea ce privește raliurile, acestea par a fi înghețate: partea a treia din **Colin McRae** se află încă departe. Se pare că au renunțat la concurență pentru a nu veni cu un gameplay asemănător celor două versiuni precedente. **Rallyesport Challenge** al celor de la Microsoft va intra în cărți ca fiind primul joc teleportat de pe Xbox pe PC.

VÂNĂTORUL DE COȘURI

După ce **NBA Live** nu a apărut pentru PC, fanii baschetului se pot bucura de versiunea 2003.

Alte știri

Depinde de succesul celei de a treia părți dacă **Tony Hawk's Pro Skater 4** va apărea pentru PC. Față de gameplay, modul de carieră va fi reconstruit complet. Scopurile nivelelor nu vor mai fi prestabilite ci vor trebui descoperite de către jucător. +++ În jocul de box **Rocky** al celor de la Rage, te antrenezi în pielea domnului Balboa și păruiești apoi adversari ca **Apollo Creed**. Patru moduri, modele bine detaliate, control bun și un mod realist de „avarii”. Probabil și versiune PC! +++ În **Grand Prix 4**, mecanicii au un cuvânt de spus ca și la **Formula 1**. Testul în numărul următor! +++ **Codemasters** și-a asigurat drepturile pentru jocurile din seria **US - Indycar**. La mijlocul anului viitor, vor fi prezenți la start bolizii din **Indy Racing League**. +++ Cu **Tiger Woods 2003**, EA Sports caută testerii pentru versiunea Beta a părții a 5-a; ar putea apărea chiar la sfârșitul anului.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **NFS: Hot Pursuit**
Curse | septembrie 2002
Electronic Arts
- 2 **FIFA 2003**
Simulator de fotbal | nov. 2002
Electronic Arts
- 3 **Colin McRae Rally 3**
Simulator de raliu | febr. 2003
Codemasters
- 4 **Grand Prix 4**
Simulator de F1 | iulie 2002
Infogrames
- 5 **DTM Race Driver**
Curse | iulie 2002
Codemasters
- 6 **NHL 2003**
Simulator de hochei | nov. 2002
Electronic Arts
- 7 **NBA Live 2003**
Sim. de baschet | dec. 2002
Electronic Arts
- 8 **Crazy Taxi**
Curse-Action | iulie 2002
Empire
- 9 **F1 Racing Championship 2**
Simulator de F1 | oct. 2002
Ubi Soft
- 10 **MB World Championship**
Curse | septembrie 2002
Synetic



1.

Mercedes-Benz World Championship



Deși modelele sunt simulate în colaborare cu celebra uzină producătoare, în centru stă pasiunea de a le conduce. Traseele însumează circa 50 km. virtuali și vă poartă prin peisaje diverse. La volanul diferitelor modele ești purtat prin deșert, munți, Caraibe. Pe lângă cunoscutele variante de a conduce într-o anumită limită de timp și de a participa la curse de unul singur, jocul vă oferă și alte misiuni: în timpul șofatului trebuie să atinse anumite țeluri, pentru a putea trece la misiunea următoare.

Producător: Syntec

Termen: septembrie 2002

2.

Colin McRae Rally 3



În a treia parte a popularei serii te afli în pielea lui Colin și te lupti pentru titlul de campion în Finlanda, Suedia, Australia... Dacă tot nu mai ai nevoie de viză Schengen, de ce nu?

Producător: Codemasters

Termen: februarie 2003

3.

Need for Speed: Hot Pursuit 2



O cursă arcade în care joci rolul unui polițai și urmărești în 30 de misiuni băieți de băieți. Jocul îți pune la dispoziție 20 de trasee, modele mișto gen Ferrari, Porsche și Lamborghini și cinci modele de joc.

Producător: Black Box

Termen: septembrie 2002

4.

NHL 2003



EA Sports ne-a obișnuit deja cu un update anual la acest joc. Simulatorul de hochei vine cu anumite îmbunătățiri, o nouă prezentare, date aduse la zi. Jucătorii pasionați trebuie să găsească noi trucuri și manevre.

Producător: EA Sports

Termen: noiembrie 2002

5.

DTM Race Driver



Jocul are un story dinamic și aduce un suflu nou în acest gen. Secvențele video sunt atât de bine realizate încât ar fi bine să aveți un DVD-rom.

Producător: Codemasters

Termen: iunie 2002

6.

NBA Live 2003



Iubitorii jocului au un nou update, ce îi îndeamnă la rebounds, slake-dums, dribblings, blocks și altele. Ţelul este câștigarea titlului NBA. Acțiunile sunt mai realiste decât la celelalte serii.

Producător: EA Sports

Termen: decembrie 2002

7.

NASCAR Thunder 2003



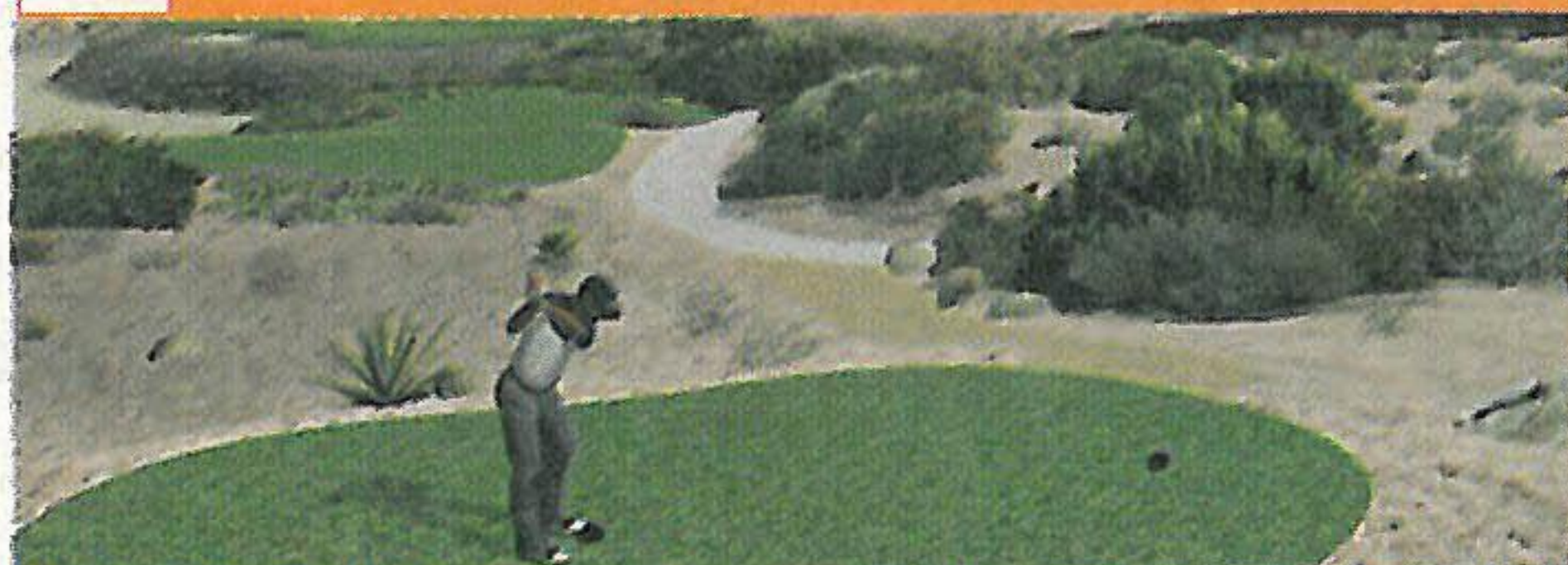
Producătorii nu se dezminț: prin acest joc vor să spargă piața simulatorilor NASCAR, iar concurența este acerbă. Opțiunile tactice sunt multe, iar cursele umăr la umăr cu adversarii virtuali sunt sarea și piperul jocului.

Producător: EA Sports

Termen: noiembrie 2003

8.

Links 2003



Microsoft prezintă la E3 această nouă versiune a simulatorului de golf. Modul multiplayer prin Internet apare în sfârșit. Doi cunoscuți jucători de golf apar în joc, printre alții: David Toms și Annika Sorenstam. Vouă vă spun ceva?

Producător: Microsoft

Termen: octombrie 2002

9.

Madden NFL 2003



Jocul a ajuns la a 13-a ediție. Nu s-au plictisit? Producătorii au încercat să-l perfecționeze în continuare: figurile jucătorilor și animațiile sunt mai realiste. Scenele de joc și secvențele intermediare sunt realizate deosebit.

Producător: EA Sports

Termen: august 2002

10.

Rallisport Challenge



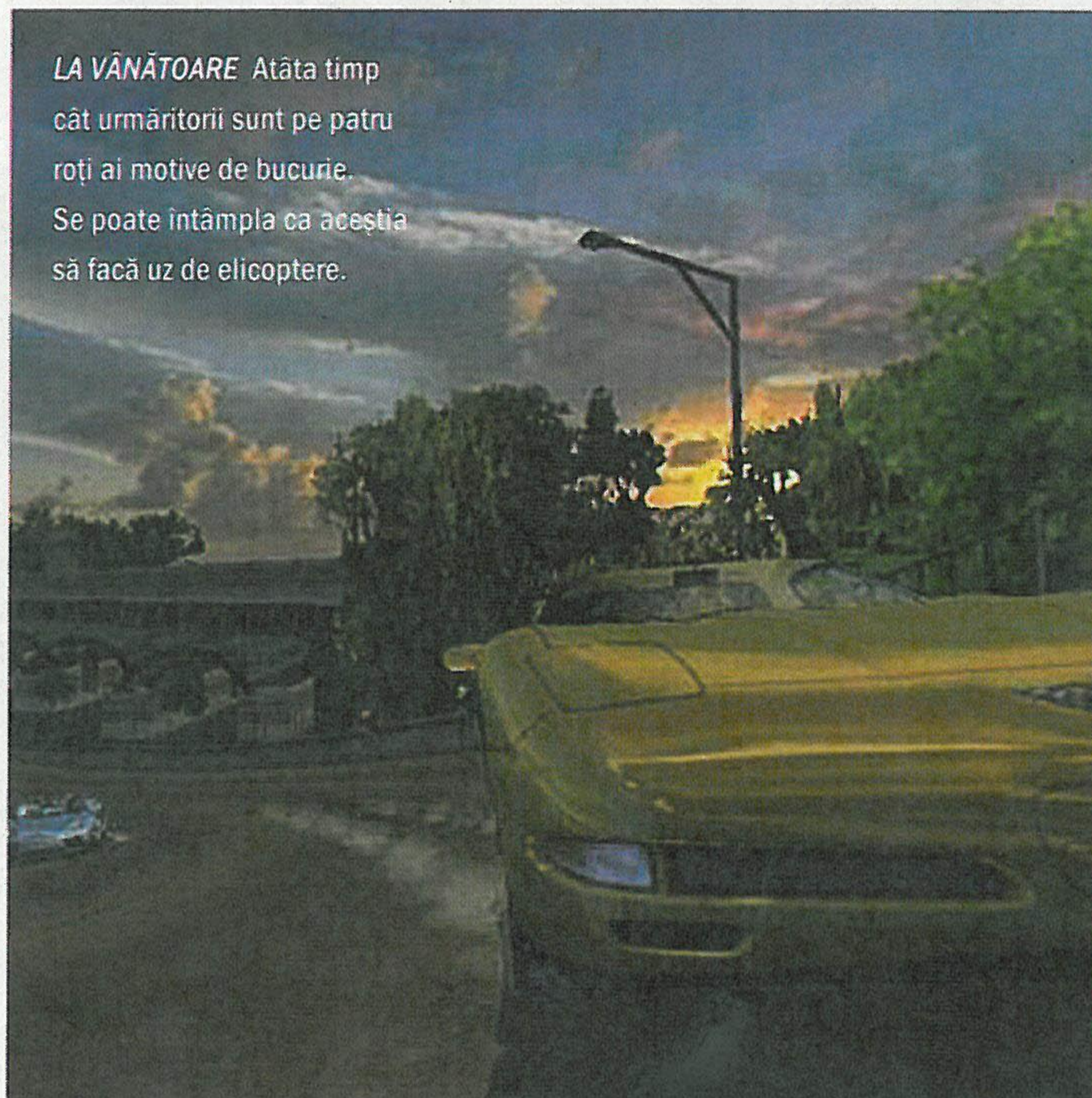
Jocul dezvoltat inițial pentru consola Xbox apare și pentru PC. Este un arcade-racer ce cuprinde curse solitare, limitate de timp sau un mod de carieră. Sunt prezente în joc 29 de modele licențiate și 48 de trasee.

Producător: Digital Illusions

Termen: decembrie 2002

Need for Speed: Hot Pursuit 2

LA VÂNĂTOARE Atâta timp cât urmăritorii sunt pe patru roți ai motive de bucurie. Se poate întâmpla ca aceștia să facă uz de elicoptere.



IDILIC Nu ai multă vreme pentru a admira palmierii: foarte rar viteza indicată este sub 100 km/h.

După închierea experimentului pe Internet cu Motor City Online, **Electronic Arts** se pune pe treabă: Vine Need for Speed: Hot Pursuit 2!

Imaginează-ți că ai de condus un Lamborghini și ești blocat în trafic. În cazul lui **Need for Speed: Hot Pursuit 2** n-ai avea parte de așa ceva: în acest joc de curse bogat în acțiune, parcurgi cu viteză kilometri întregi în linie dreaptă. Alegi la start unul dintre cele 20 de modele de mașini a căror viteză maximă ajunge undeva pe la 200 de km/h. După ce ești avansat, poți activa și alte modele suplimentare. Trebuie să participi însă la modul championship. Cel ce trece primul linia de sosire în cele în total 20 de confruntări, se alege cu noi opțiuni de tuning, culori de lac și autovehicule exotice ca Porsche Carrera GT sau Ferrari 360 Spider. Cheia succesului se află în planificarea isteasă a rutelor: economisești secunde de importanță majoră dacă folosești scurtăturile. Acestea pot fi, de asemenea, folosite pentru a scăpa de urmăritori. În afara contracandidaților și poliția va încerca să te înlăture de pe carosabil. Grangurii sunt diferiți în ceea ce privește personalitatea și se vor folosi de tot soiul de mijloace pentru a te opri. La modul general, valabil este faptul că cei ce apără legea sunt puși pe baricadarea căilor de acces și pe amenajarea baricadelor la străzi. Deoarece poți asculta discuțiile

acestora prin stația de emisie-recepție poți reacționa corespunzător: blocajele anunțate pot fi ocolite folosindu-te de scurtături. Highlight în **Hot Pursuit 2** este posibilitatea de a schimba partea. În modul top-cop ești polițistul care trebuie să preia urmărirea vitezomanilor în 30 de niveluri. Vei conduce atunci autovehiculul poliției, un Ford Crown Victoria. Foarte atractiv se dovedește a fi acest feature în modul multiplayer. Până la opt jucători vor apăsa pe pedala de accelerație și se vor crea astfel urmăriri interesante.

Din punct de vedere grafic, jocul se bazează pe mijloace de stil: peisajul se oglindește în fiecare obiect strălucitor ca tabla polizată a bolizilor, vei auzi scârțâitul cauciucurilor în momentul frânării, iar fiecare crash va îndoi tablăria

autovehiculului. Ploaia, ceața și furtunile de zăpadă sunt cele care îți vor îngreuna vizibilitatea. În condiții climaterice bune vezi plaja care se întinde pe mulți kilometri, cascadele de apă, râurile idilice și pădurile ca de basm.



PRIMA IMPRESIE

Păi aici e hărmălaie oameni buni! **Hot Pursuit 2** garantează viteza. Sunt curios dacă jocul va oferi și motivația de lungă durată. Multe suplimente extra ce așteaptă să fie activate mă fac să cred că acest lucru e posibil.

BOGDAN GAVRA

Producător Black Box
Termen septembrie 2002



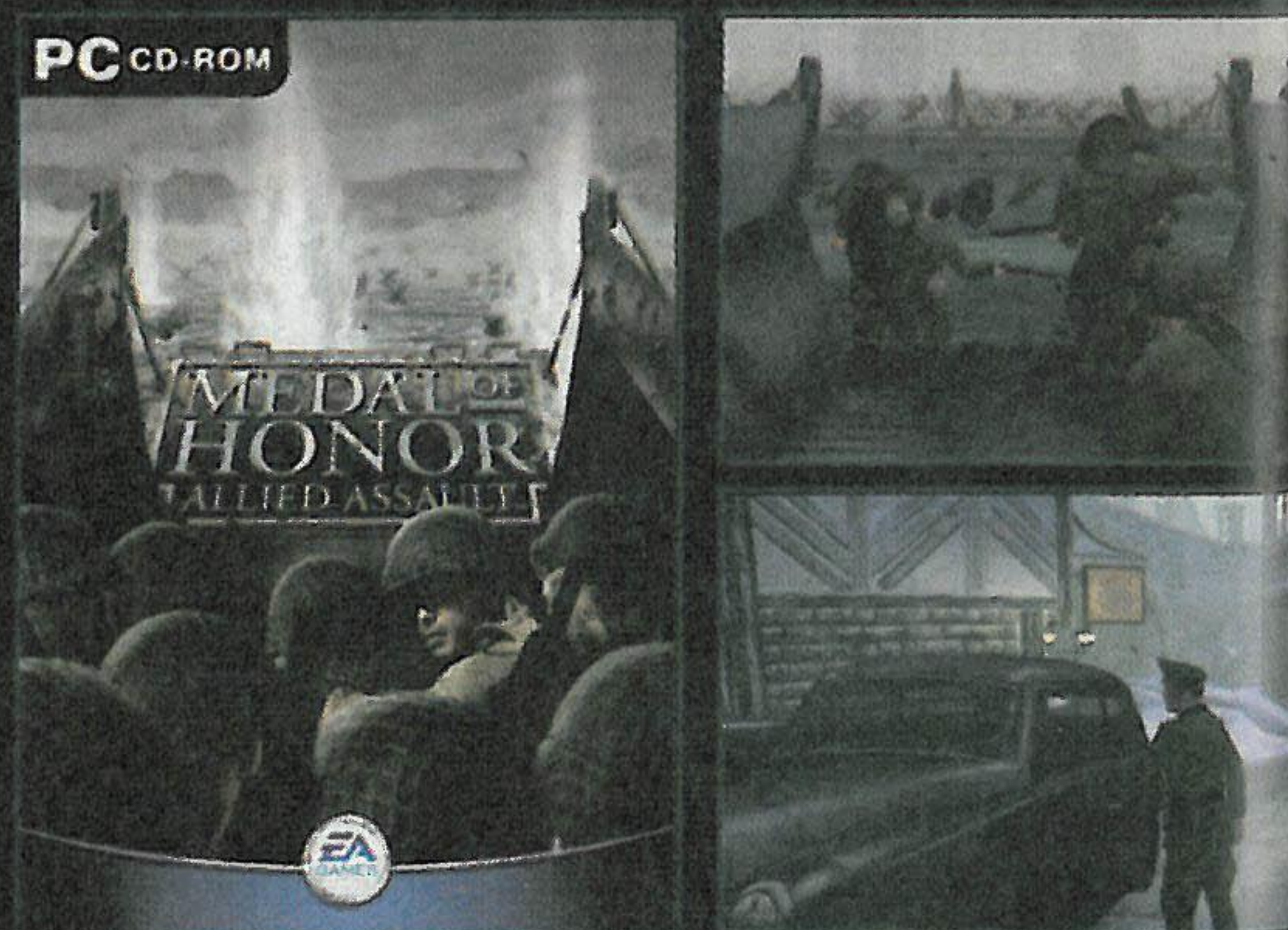
25,5 USD

Prețul nu include TVA

ZIUA Z: 6 Iunie 1944.

**PRIVEȘTE BINE
AI 79% ȘANSE SĂ FIE
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL
VEZI IN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română



www.mohaa.ea.com

Distribuit în România de Best Distribution SRL tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro, www.gameshop.ro

ICON-urile

RECOMANDAT



Peste 18 ani

Joc nerecomandat
sub 18 ani

TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă,
cheat-uri sau indicații
în această ediție

VIDEO



Video

Videoreportaj
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



Demo

Versiune demo
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



Patch

Bugfix/Update
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit
de distractiv jucat
în companie, la același PC,
în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



Online

Joc online pur - accesul
la Internet este absolut
necesar.

ADD-ON



Add-on

CD suplimentar -
programul de bază
este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare
conține erori care influen-
țează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM
se găsesc soft-uri utile,
hărți sau editoare.

EXCLUSIV



Exclusiv

Numai în PC Games
găsiți astfel de informații
și imagini exclusive.



ACTION

Iunie-Iulie/2001





JOCUL LUNII

Iunie-Iulie/2001

Cum testăm

		LOW END			STANDARD			HIGH END				
SISTEM:		Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
TEST CENTER		64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK:		809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.												
640x480 max.												
800x600 min.												
800x600 max.												
1.024x768 min.												
1.024x768 max.												

MINIMAL DETAILS		MAXIMAL DETAILS	
			
<p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p>		<p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.</p>	

LEGENDĂ	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Optim
---------	------------------	--------------	------------	-------

LEGENDĂ Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-uri noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde, fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

MANDOS 2

DISTRIBUTOR

Monosit

TERMEN

A apărut

RECOMANDAT

Pentium III 900

128 MB RAM

HDD: 2,5 GB

OpenGL

Gamepad

Force Feedback

Rețea 8

Iet

90%

și pierde splendoarea

80%

80%

de acomodare

70%

doar în LAN

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel, puteți compara, în același timp, două jocuri (de exemplu, două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe fereastră.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune. Distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv, vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componentele care-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

CLASSICS



Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.



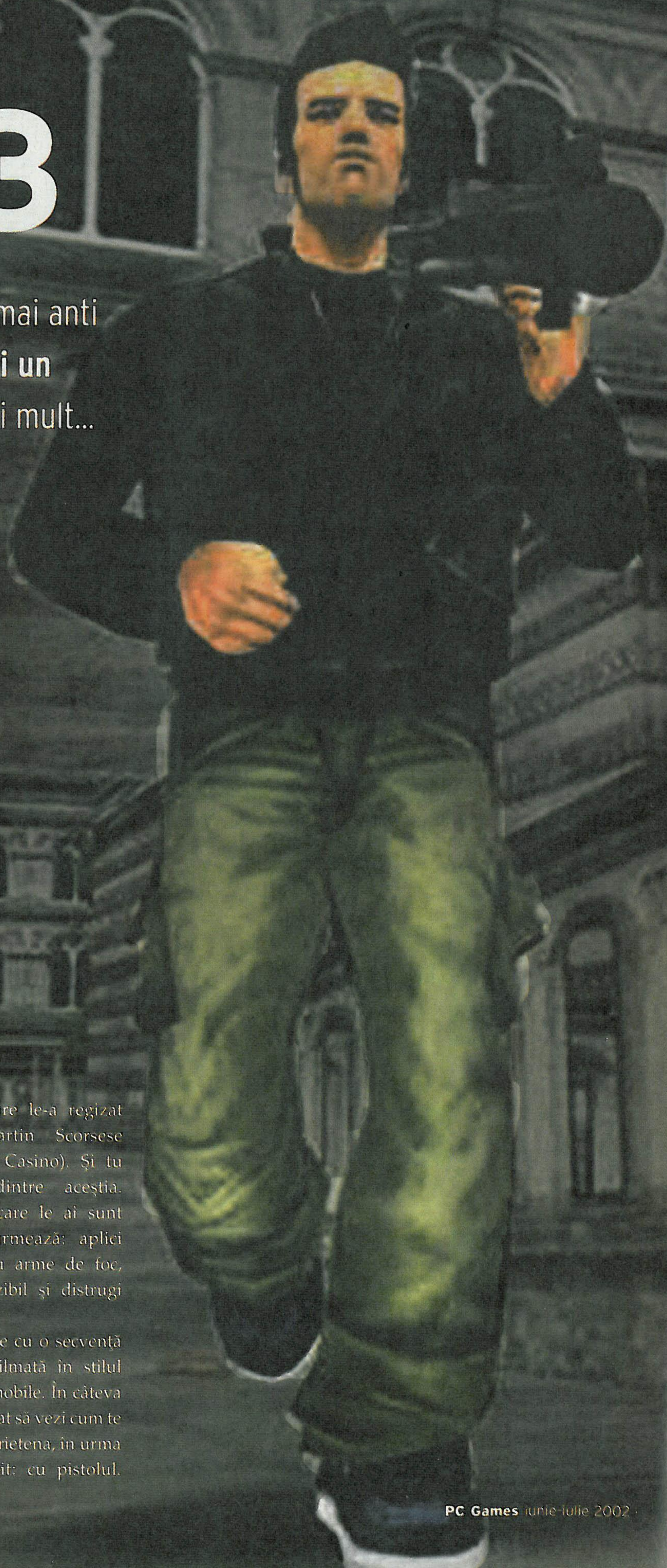
GTA3

GTA 3 te învață în stilul cel mai anti "politically correct" **să devii un bandit perfect.** Și chiar mai mult...

Se lasă seara, iar deasupra zonei industriale din Liberty City, cerul oferă o paletă de culori kitsch-oase. Te simți ca într-o metropolă, iar cina poate deveni romantică. Totuși frumusețea pe care o vezi cu ochii înșală: față de scena lui **GTA 3**, New Yorker Bronx pare un teren de joacă pentru copii. În Liberty City, legea există doar pentru a fi încălcată. Pe străzi umblă mai mulți gangsteri decât în toate

filmele pe care le-a regizat vreodată Martin Scorsese (*Good-Fellas*, *Casino*). Și tu ești unul dintre aceștia. Sarcinile pe care le ai sunt după cum urmează: aplici bătăi, tragi cu arme de foc, plasezi explozibil și distrugi autoturisme.

Jocul începe cu o secvență introductivă filmată în stilul unei camere mobile. În câteva scene îți este dat să vezi cum te ia în primire prietena, în urma unui jaf reușit: cu pistolul.



În scena următoare, viitorul tău devine sumbru, iar ceea ce urmează în duba poliției nu te bucură prea tare, pentru ca, în cele din urmă, să te trezești singur, pe propriile-ți picioare. Și asta, mulțumită camarazilor mafioți. Acesta este momentul în care preiei controlul asupra personajului. Controlul este de la sine înțeles: cu tastele alergi, cu mouse-ul orientezi perspectiva. Pui mâna, deci, pe autoturismul cu care vei scăpa, apeși pe pedala de accelerație și sperii să nu te proptești în următorul stâlp. Fii atent la complexitatea detaliului: plin de mașini în traficul rutier, al cărui ritm este controlat de semafoare. Managerii sunt mândri, iar bunicuțele își văd de viața cotidiană. Tipele sumar îmbrăcate sucesc gâtul șoferilor în vreme ce sirenele polițiștilor nu mai conțenesc; din toate părțile se claxonează, pietonii dau buzna pe banda de circulație, iar reclamele luminoase te orbesc cu lumini de neon.

Asupra orașului domnește o hiperactivitate continuă, iar tu poți să mergi oriunde dorești.

Undeva în zona marcată cu roșu se află locuința ta: o garsonieră. Găsești un garaj în care poți parca autoturismul. Acesta este punctul de start. A venit vremea să începi cu prima dintre cele 70 de misiuni. Ai nevoie de cineva care să-ți dea o sarcină. Numele lui e Luigi și este marcat pe hartă în marginea de jos a imaginii. Ajungi acolo la fix pentru o secvență intermediară. Acestea sunt scurte, dar cuprinzătoare: în doar câteva cuvinte cu accent italianesc, mafioții parlamentează în engleză. Luigi bombăne despre o tipă care dorește să călătorească și așteaptă o ocazie lângă spital. Iei un autoturism - pe care-l dorești, și, pentru că în Liberty City nici o rablă nu e închisă, treaba e simplă: ce-ar fi să urci într-un jeep? Sau o mașină sport neagră? Sau, mai bine, un cabriolet? Indiferent de autoturismul ales, traversezi apoi Chinatown, treci pe

lângă toate chioșcurile și dughenele de fast-food, până ajungi în zona Portland View, acolo unde se află spitalul. Tipa poartă o fustă scurtă, o bluză cu decolteu, și așteaptă. Pe drumul de întoarcere, ar fi bine să conduci ca și cum în dreapta s-ar afla instructorul de la școala auto. Un singur accident și toată misiunea e

flăcări sau de rachete sunt, în mod corespunzător, foarte scumpe și de aceea nu pot fi achiziționate decât mai încolo. În momentul tragerii, apare sistemul 3rd person. Privești deci peste umerii personajului, alergi în stânga și în dreapta și țintești adversarul cu ajutorul mouse-ului. Atunci când te afli la

Hiperactivitatea permanentă stăpânește Liberty City. GTA 3 demarează perfect cu pulsul ridicat al atmosferei din centrul orașului.

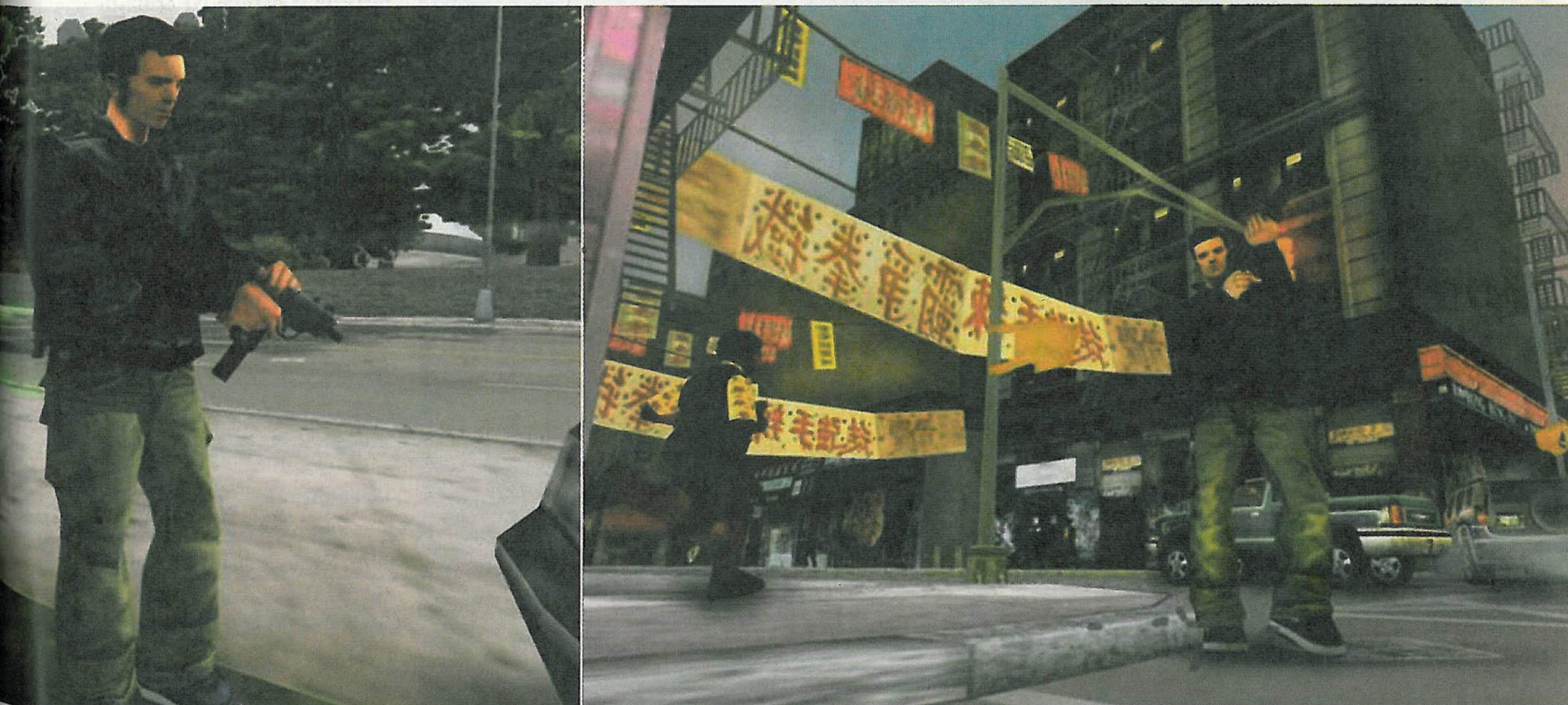
pierdută. Te mai ajută doar un nou start, fiindcă nu ai posibilitatea să salvezi. Dacă ai succes, te alegi și cu primii parai transferați în cont. Cu banii încasați îți procuri diverse ustensile ajutătoare din magazinul de arme Ammu-Nation. Ai nevoie de anumite lucruri, căci acestea au efecte mai mari decât o vorbă bună în confruntarea cu diverși adversari. Ai de ales între pistoale, uzzi și grenade. Mitralierele, puștile cu lunetă, aruncătoarele de

volan, treci în perspectiva ego sau privești desfășurarea acțiunii de sus, la fel ca și în GTA 2.

Atât de mult calm ca în prima misiune vei întâlni rareori. Tot ceea ce urmează îți provoacă stres și sudoare și cere concentrare maximă. O sarcină care pare simplă, culegerea de pe stradă a unor caiete, se dovedește extrem de dificil de dus la capăt. Ai doar 20 de secunde pentru a parcurge distanța, iar limita de timp crește cu o secundă

CEVA NU-I ÎN REGULĂ

Ei, de-ar ști tovarășii în uniforme albastre că tocmai acum încercăm armele...



Alegi totul după bunul plac

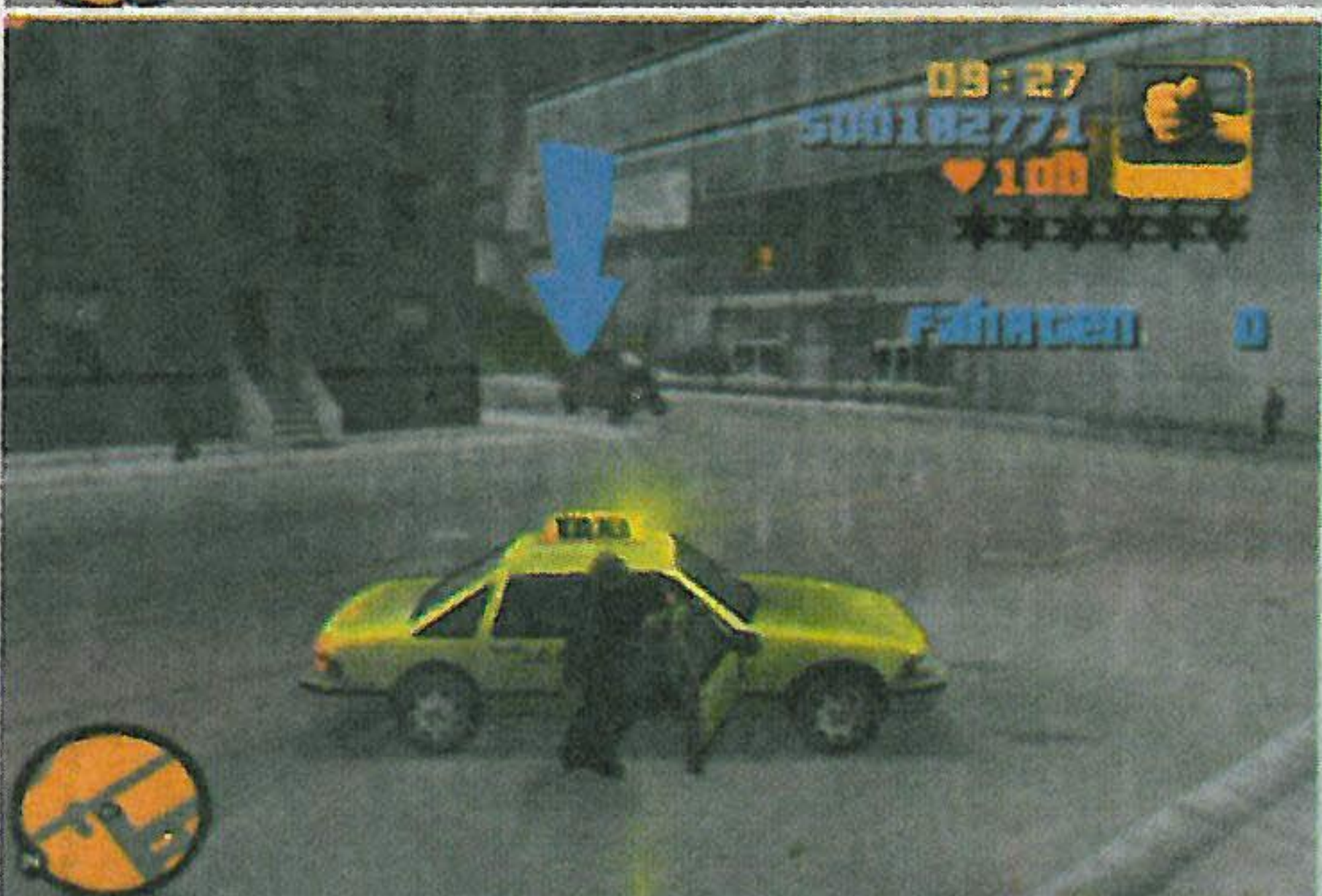
În **GTA 3**, libertatea de mișcare e la ea acasă. Rămâne la latitudinea ta cum îți vei câștiga pâinea: misiunile intermediare nu trebuie îndeplinite neapărat, sunt însă binevenite.



Apărarea civililor

Cei care aleg să conducă mașina poliției vor juca rolul polițistului și vor pleca la vânătoare de răufăcători. Punctele verzi pe radar indică locul în care se află pungași. Tot ce îți rămâne de făcut este să-i elimini pe acești pungași într-o anumită limită de timp prevăzută.

Recompensa Cel care bagă după gratii zece gangsteri capătă un simbol de mită (acolo unde salvezi jocul). Ai parte de maximum șase asemenea simboluri.



Taximetrist

Trecătoarele îți fac semn cu mâna și doresc să fie transportate. Rapid chiar. Limita de timp e atât de redusă, încât trebuie să conduci ca un apucat. Dificultatea constă în aceea că trebuie să nu distrugi autovehiculul în pofida vitezei exagerate.

Recompensa Și în plus, te-ai achitat de sarcina de a transporta clientul la destinație într-un timp foarte scurt. La 100 de clienți transportați cu succes, intri în posesia unei recompense: un taxi de marcă, Borgnine, vopsit în negru și roșu.



Pompier

Cel care dorește să conducă un vehicul pentru stingerea incendiilor alege meseria pompierului. Astea-s regulile. De cele mai multe ori, e vorba de autovehicule atunci când are loc un incendiu: nu trebuie decât să ajungi în timp util la locul faptei și să stingi pălălaia cu jeturi de apă.

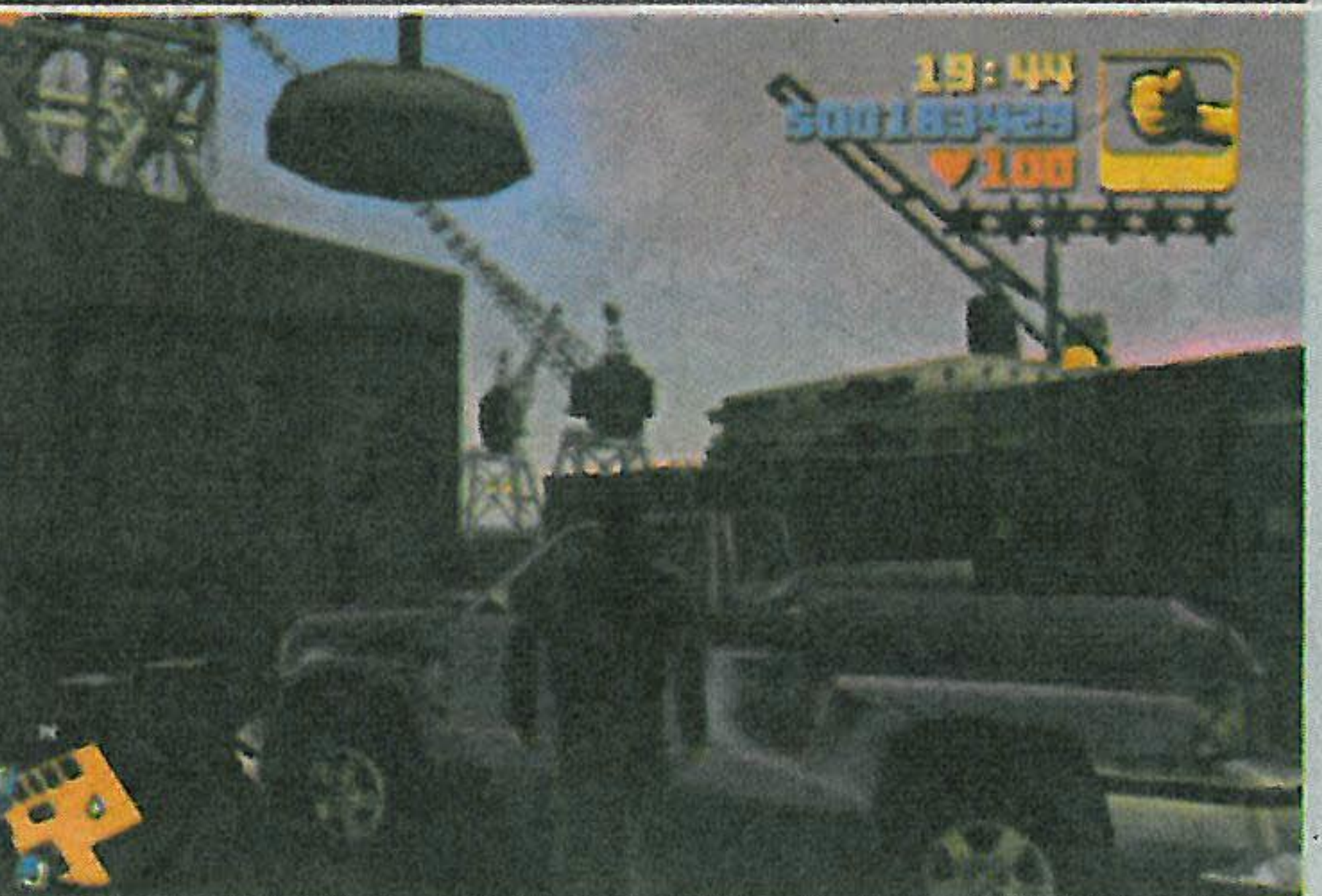
Recompensa Pentru fiecare autovehicul stins îți intră bani în cont. Recompensa se multiplică cu numărul incendiilor stinse. După 60 de intervenții, mașina de pompieri îți aparține în totalitate, fără să te coste vreun parai.



Sanitar

Amintește oarecum de munca taximetristului: trebuie să transporti oameni bolnavi la spital. Însă, dacă ești prea rapid și dacă, în mod regulat nu respecti culoarea semaforului, nu vei contribui la sănătatea pacienților pe care-i transporti.

Recompensa Multă, îndestulătoare! Cel care salvează continuu bolnavii are posibilitatea de a alerga neconținut, fără să obosească. 35 de pacienți transportați îți dau un bonus la starea sănătății. La 70 de persoane intri în posesia tabletei Bullet-Time.



Bișnițar

Lasă-te cuprins de mrejele bișnițarului. În portul din Liberty City se face comerț cu autovehicule (chiar și ambulante, autovehicule ale pompierilor și poliției). O macara cu magnet preia autovehiculele destinate transportului.

Recompensa Fiecare autovehicul vândut aduce după sine 1.500 de parai. Cine reușește să adune toate autovehiculele cerute - în total șapte, printre care și rarități - primește 200.000 de parai. Autovehiculele livrate îți stau ulterior la dispoziție.

pentru fiecare caiet adunat. Primele caiete sunt așezate în linie dreaptă, următoarele sunt în curbă, iar minibuzul pe care-l conduci riscă să se răstoarne. Fiecare salt, fiecare mișcare nedorită îți mărește pulsul. Cea mai mică eroare și ai eșuat. **GTA 3** e un joc care te face să răcnești de fericire atunci când ai îndeplinit o sarcină. Ca să nu-ți muști limba în misiuni dificile, ți se oferă posibilitatea unor sarcini alternative. Pe de o parte, Luigi vrea să-l cotonogești pe un datornic, iar pe de alta, Joey Leone îți cere să lichidezi un bucătar din Chinatown. Firul roșu apare sub forma misiunilor principale, pe baza cărora activezi și celelalte două zone ale orașului Liberty City: Staunton Island și Shoreside Vale. În Portland, șeful mafiei, Salvatore, trage de unul singur toate sforile. Acesta își are reședința într-o vilă cu vedere la mare, iar dacă dorești să avansezi în joc este recomandabil să rezolvi cererile acestuia. Una dintre misiuni presupune aruncarea în aer a unei cisterne. Te poziționezi pe acoperișul unei magazii și elimini cu arma de precizie toți paznicii din deck, în vreme ce ortacul poziționează 8 explozibile. Misiunea, care pe PlayStation-2-Original e inuman de dificilă din cauza sistemului leneș de control, capătă aici trăsături umane: miști confortabil mouse-ul și, în plus, îți sunt de ajutor pilulele pe care le găsești în peisaj. Cel care adună pilulele activează un fel de Art-Bullet-Time-Modus, în care mișcările se derulează cu încetinitorul.

Cum vei duce la îndeplinire fiecare misiune depinde doar de creativitatea ta. Ajungi la un moment dat să fii nevoit să arunci în aer trei minitransportere. Acestea se

Playstation 2 vs. PC - diferențele

Rezoluția

Față de versiunea PS2, rezoluția texturilor nu a crescut. Sunt însă posibile rezoluții de peste 1.600x1.200x32 pixeli, bineînțeles, în funcție de placa grafică pe care o deții.

Perspectiva vizuală

Obiectele aflate la depărtare, să zicem blocurile înalte, dau un efect tulbure în versiunea originală PS2. Pe PC, asemenea imagini sunt foarte ascuțite - condiția este să fi reglat din meniul de opțiuni „perspectiva vizuală”.

Funcția de reluare

Rampele împărțite aiurea prin Liberty City oferă niște cascadorii bune de rupt gâtul. Cu ajutorul funcției replay (apăsăți, pur și simplu, F1) poți revedea acțiunile spectaculoase din mai multe unghiuri.

Controlul

În versiunea PS2, folosirea armelor este îngreunată de imposibilitatea controlului pe gamepad. Versiunea

PC oferă un control confortabil cu mouse-ul și tastatura: țintitul devine astfel o joacă de copil.

Skins

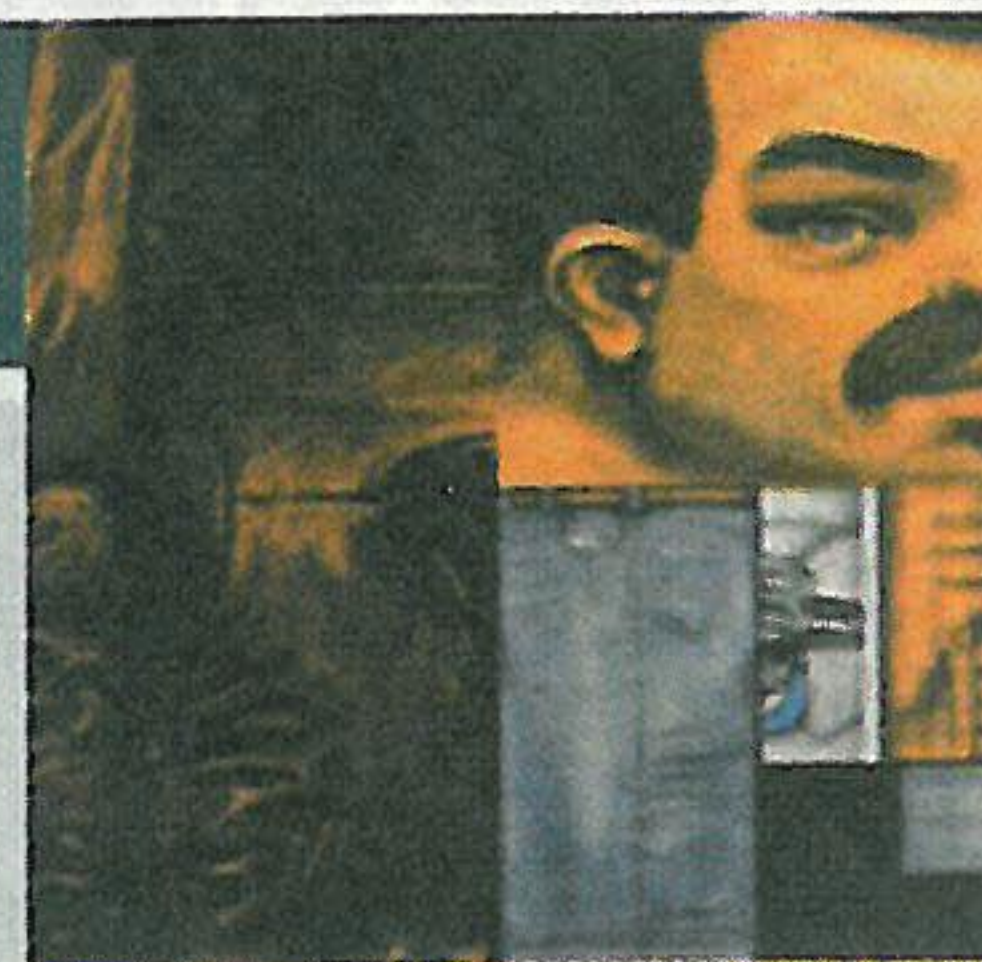
Fizionomia poate fi modificată după dorință în versiunea PC: caracterul principal poate fi editat. Îi poți pune mustață sau barbă. Sau, mai bine, scanezi chiar fotografia ta.

Timpul de încărcare

În varianta originală PS2, șezi în fața televizorului și îți poți tăia toate unghiile de la o mână, până se încarcă: s-a întâmplat să dureze chiar și un minut. Pe PC, nivelurile se încarcă în doar câteva secunde.

Muzica

Programul de radio bazat pe muzică rap, cea a anilor '80, și operă nu s-a modificat față de varianta originală PS2. Îți poți crea însă propriul post de radio integrând în joc mai multe fișiere mp3 cu melodiile tale preferate..



SKIN-EDITOR

Această imagine îți prezintă figura caracterului pe care-l controlezi. Poți edita figura după bunul-plac.

Înghețată fierbinte

La sfârșitul misiunilor din GTA3, rămâi cu câțiva pungași în minus. Iată cum arată o misiune tipică.

Când pe jos apare lumina albastră, înseamnă că în acel loc cineva are de lucru pentru tine. În această scenă sună un telefon public din parc. Îți amintești? În predecesorii lui GTA 3 ai avut de-a face de fiecare dată cu astfel de scene, atunci când trebuia să preiei o misiune.



Într-o secvență intermediară, cel care îți dă sarcina (aici: El Burro) explică pe scurt despre ce este vorba. Trebuie să pui o bombă într-un autovehicul de înghețată, iar apoi să-l deplasezi la Forelli-Gang.



Prima sarcină este să aduci geanta-diplomat în care se află explozibilul. Te apuci de treabă într-o parcare care este indicată pe radar.



Oprești mașina de înghețată cu propriul tău autovehicul. Pe șofer îl tragi, pur și simplu, afară. În continuare, ce să zicem, felicitări și succes cu noul automobil!



Iarăși un punct pe radar, care ne dezvăluie unde se află Forelli-Gang. Se pare că ținta e o magazie. Suprafața albastră indică locul unde trebuie plasat autovehiculul cu bomba.



După ce autovehiculul a fost parcat, apeși butonul Eis-Jingle, care îi atrage pe frații Forelli. Te ascunzi undeva la distanță și activezi bomba prin telecomandă în momentul în care victimele deschid portbagajul. Sarcina a fost rezolvată.



fățuie fără nici un rost pe străzile din Liberty City. Grenadele ar putea să te ajute. De asemenea, este posibil să

capotele înfundate îngreuează ritmul de mers, ușile lovite se deschid în mers, tabla cade de pe unele mașini și

la zero, te vei trezi în patul spitalului local - ceva mai sărac din cauza taxelor de spitalizare și tratament.

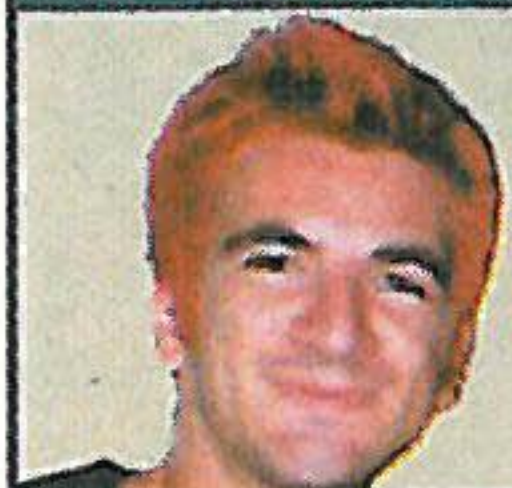
Misiunile îți vor provoca **șiroaie de transpirație**. Și asta, fiindcă sunt atractive (treabă bună) și pentru că nu ai voie să salvezi (nasol).

hăituiеști autovehiculele vizate într-atât, încât acestea să se răstoarne și să ia foc. Sau împingi autovehiculele respective la momentul potrivit pentru a ieși de pe traseu. Dacă te hotărăști să îndeplinești misiunea în acest din urmă mod, vei avea cu siguranță nevoie de mașini mari, precum un autobuz sau un TIR. Accelerația acestora se aseamănă, într-adevăr, cu cea a unei broaște țestoase, însă la impact rezistă ca o stâncă. Și aici apar și avariile bolizilor:

aterizează pe stradă producând scântei. Se ajunge și la momentul în care șandramele scot fum și până la urmă sar în aer. Pietonii reacționează la astfel de explozii prin urlete de panică. Trebuie doar să te fi îndepărtat în timp util de autovehicul și ai scăpat basma curată. Dacă ții tasta apăsată, personajul va sări în ultimul moment. Cine stă prea aproape de focul de artificii face o tumbă ca în filmele de acțiune, direct în nas. Dacă energia scade până

La fel i se întâmplă și celui care își urcă poliția în cap. Gradul „wanted” e simbolizat de cele șase stelute pe marginea de sus a ecranului. O steluță reprezintă faptul că poliția te va aresta - poți însă să-ți bei liniștit cafeaua. La două stelute, treaba stă altfel: păzitorii legii își activează sirena cu lumină albastră și pe cea sonoră și pornesc la vânătoare. Trei stelute duc la blocarea drumului, iar patru îți fac cunoștință cu FBI. Tot ceea ce

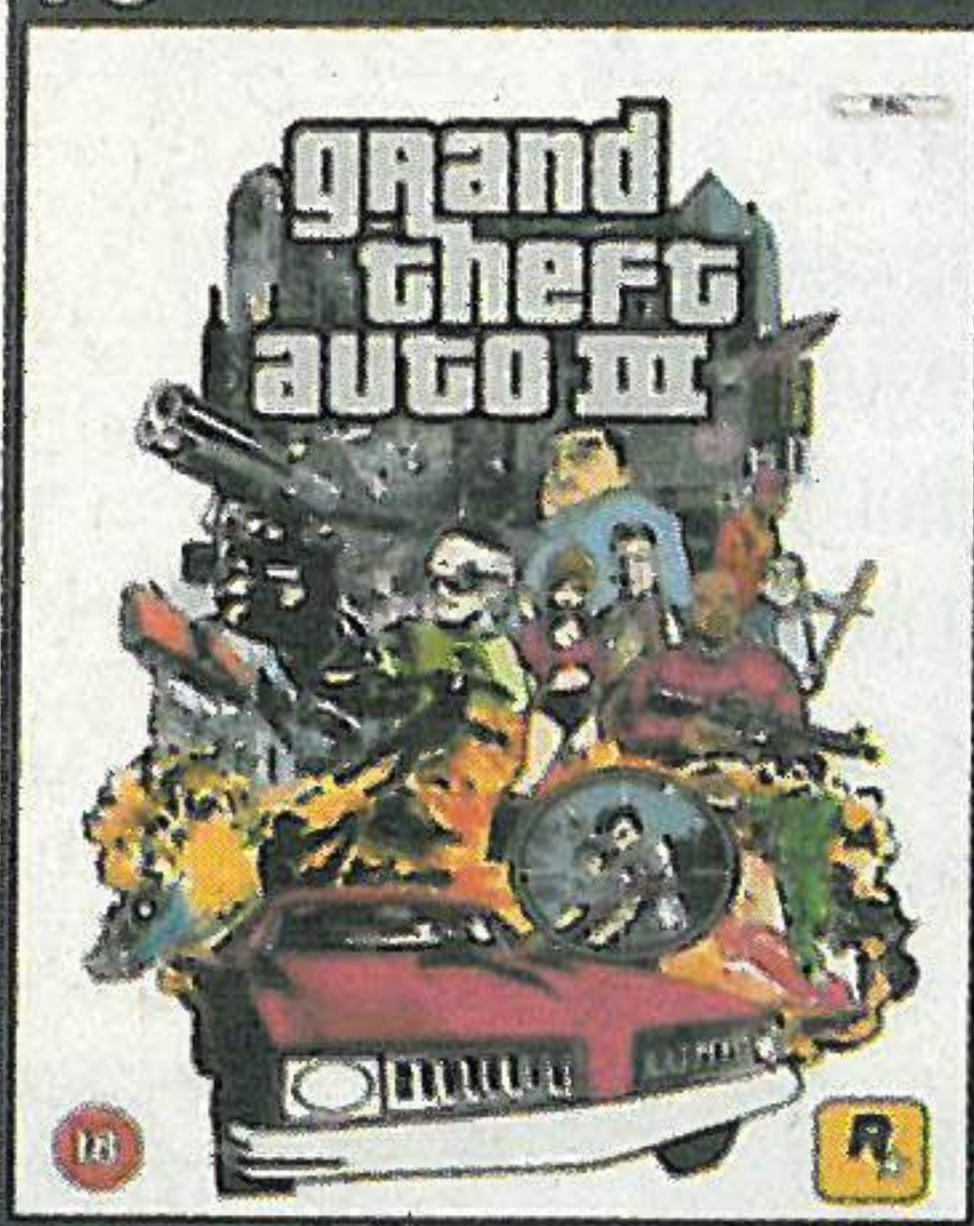
OPINIE CIPRIAN TORJ



Văleleu, măculiță!
M-a luat poliția!

Infractori din toată țara, adunați-vă! Și asta ca să luați aminte la adevărata mafie, aceea din GTA3. Am devenit criminal peste noapte și am de gând să mai continuu așa o vreme, mai ales că mi-am pus în joc mp3-urile mele bătrânești: Rammstein, Korn, Staind, Linkin Park etc., îmbunătățind net sound-ul inițial. Controlul bunicel te face să uiți de imposibilitatea de a salva, care uneori ÎȚI ALBEȘTE PĂRUL! Așa încărunțit, tot nu pot să mă satur de GTA3, mai ales că am acumulat o grămadă de stelute care mă fac foarte dorit (wanted) de poliție. E o adevărată bravadă să străbat acum trei străzi din centru, fără a fi reperat și doborât. Dar las` pe mine, mă descurc eu...

PC



TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- 11 tipuri de arme
- 60 de autoturisme
- trei cartiere
- 70 de misiuni
- soundtrack radio cu o durată de trei ore
- opt șefi mafioți

În comparație

GRAFICĂ

	Driver	GTA 2	GTA3
Bogăția detaliului în lumea jocului	58	51	93
Bogăția detaliului la obiecte	51	49	93
Multitudinea în joc	56	79	90
Animatiile obiectelor	34	70	79
Efecte	62	64	72

SUNET

	Driver	GTA 2	GTA3
Muzică	76	90	91
Efecte de sunet	79	78	88
Voci / Comentariu	78	84	91

CONTROL

	Driver	GTA 2	GTA3
Confortabilitate / Navigare	67	61	89
Precizia controlului	80	68	70
Vedere largă / Perspectivă	76	62	89

ATMOSFERĂ

	Driver	GTA 2	GTA3
Captivant / Surprize	65	74	89
Apropierea de realitate / Credibilitatea	70	73	92
Story / Dialog / Comentariu	60	71	90
Înscenarea	67	69	89

DESIGN

	Driver	GTA 2	GTA3
Complexitate / Profunzimea jocului	76	81	87
Ușor pentru începători	20	58	77
Balansul între gradele de dificultate	27	67	69
A.I.	79	71	72
Inovații	81	40	39

MODUL MULTIPLAYER

	Driver	GTA 2	GTA3
Atractivitatea modului	-	-	-
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	-	-	-
Posibilitățile meniului	-	-	-

Pro & Contra

- + Extrem de multe detalii
- + Nenumărate efecte ale vremii
- + Modele foarte detaliate ale avariilor
- Texturi oarecum triste
- Ușoare oprii ale jocului condiționate de memorie

- + Muzica de radio cu o tematică minunată
- + Voce pătrunzătoare
- + Pot fi folosite propriile mp3-uri

- + Combinații confortabile între mouse și tastatură
- + Liber configurabil
- Control hypersensibil al autoturismelor

- + Oraș prelucrat perfect, multe detalii
- + Un story incitant și misiuni intermediare motivante
- + Libertate totală de acțiune
- + Ambient mafiot ca din film

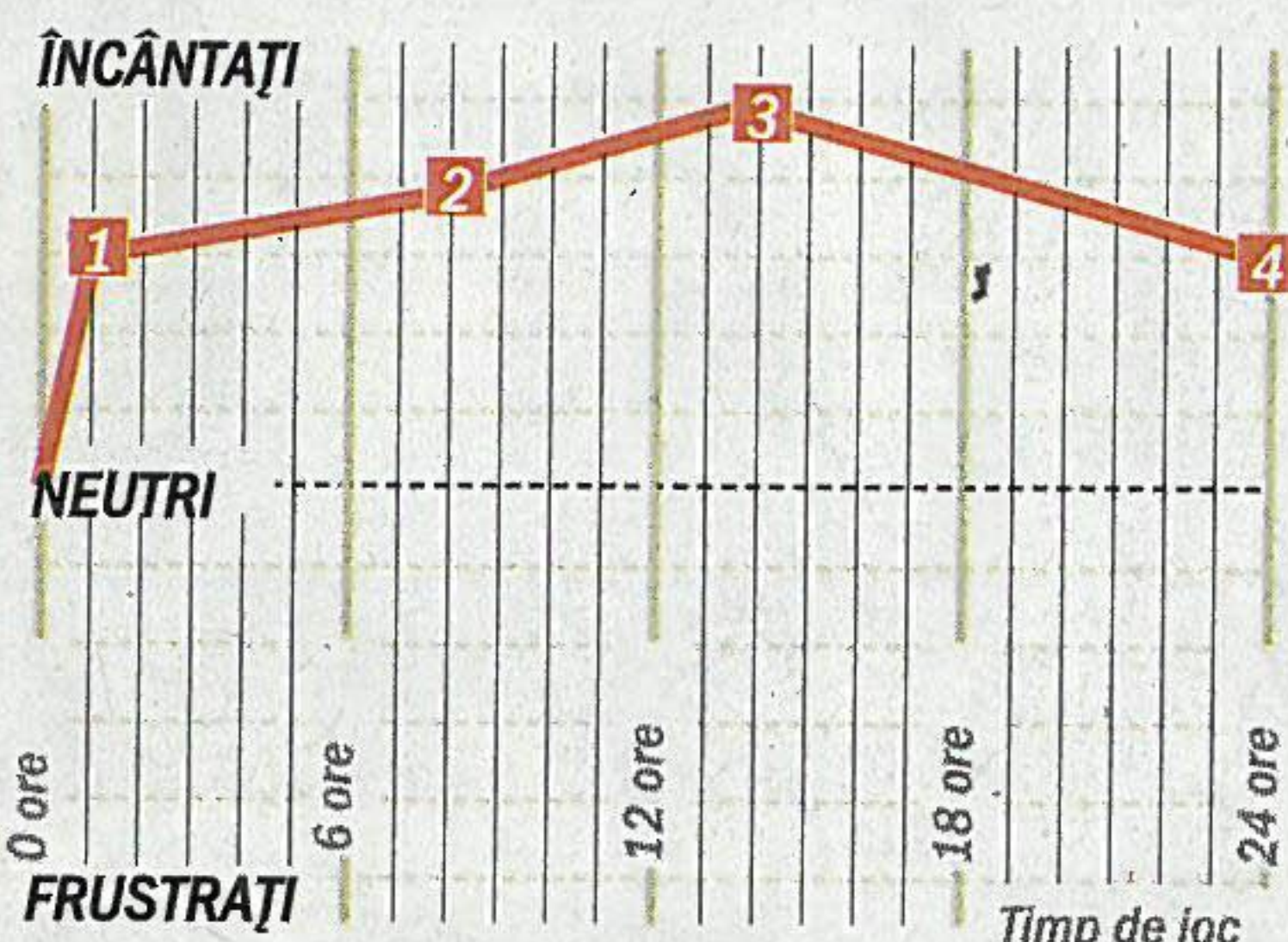
- + Foarte cuprinzător
- + Multe misiuni palpante
- Funcție redusă de salvare
- Unele misiuni sunt ale naibii de dificile

LEGENDĂ
■ Mai slab decât jocurile luate în comparație
■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

Cifre & date

Gen:	action-adventure
Jocuri asemănătoare:	Driver, Mafia, Loose Cannon
Producător:	Rockstar Games
De același producător:	GTA, GTA 2, Oni, The Italian Job
Publisher:	Take 2 Interactive
Site oficial:	www.gta3.com
Site-ul publisherului:	www.take2.com
Site-ul producătorului:	www.rockstargames.com
Recomandarea de vârstă:	peste 18 ani
Termen:	a apărut
Pret:	cca 40 USD
Conținutul pachetului:	2 CD-uri, poster cu harta
Durată medie de joc:	cca 40 de ore

Graficul motivației



1 Atmosfera de viață a imensului oraș ne depășește. Ne punem întrebări: ce trebuie să fac? Unde-l găesc pe ce-l ce-mi dă de lucru?



2 Nebunie - cât de multe posibilități: polițai, taximetrist, asistent medical. Aproape că uiți de misiunile de bază.



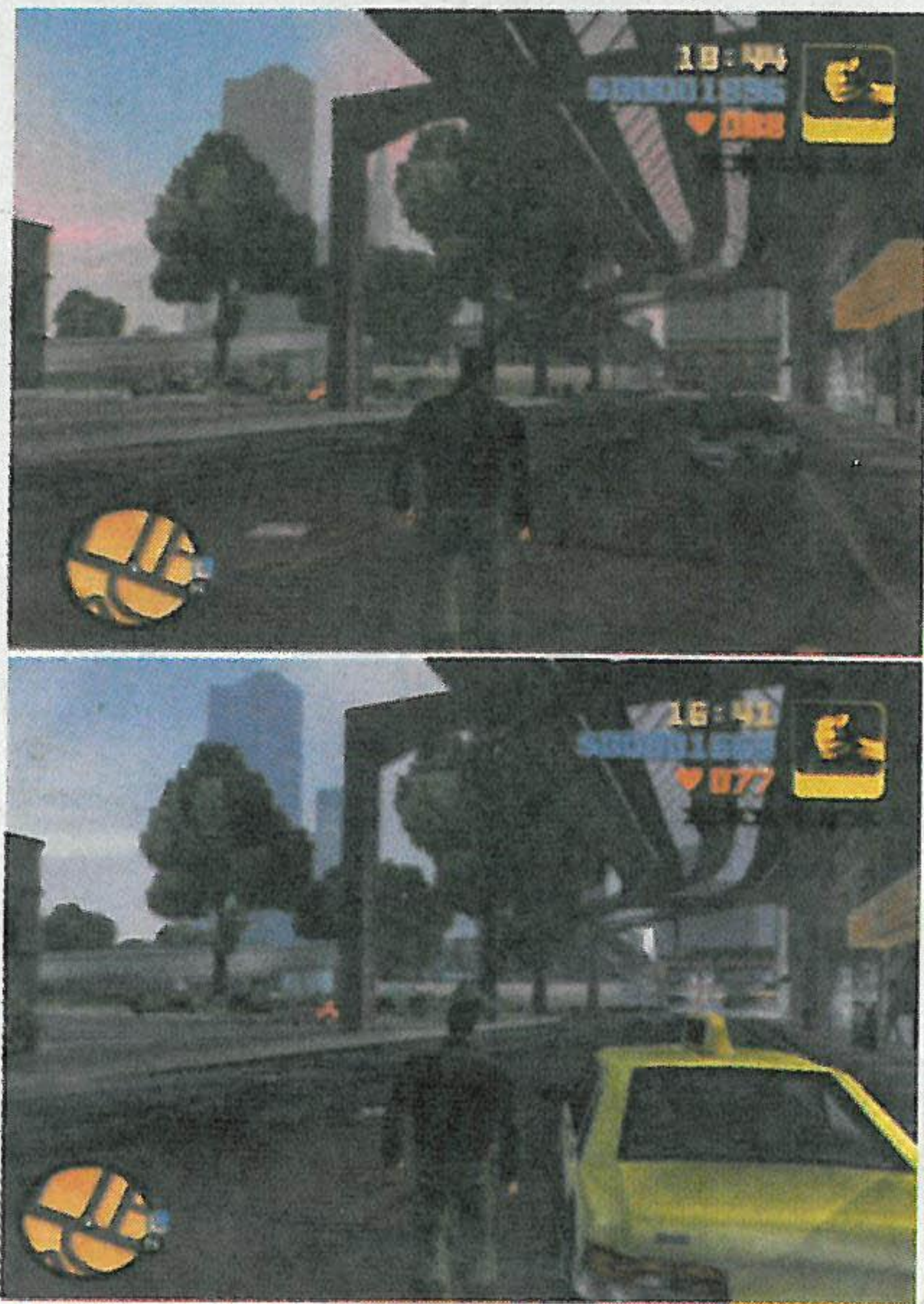
3 Cu cât reușiți să activați mai multe zone ale orașului, cu atât mai multă genialitate vă oferă jocul: tot timpul există câte ceva nou care trebuie descoperit.



4 Unele misiuni sunt ale naibii de dificile și duc la frustrare din cauza lipsei funcției de salvare. Și, totuși, dorim să vedem finalul.

Verificarea sistemului

Luați degetele de pe modelarea canturilor dacă aveți o placă grafică GeForce 3 Ti-200 sau una asemănătoare: în momentul în care activați sistemul anti-aliasing, jocul intră într-o rezoluție de 1.024x768 puncte și 32 de biți. Pe plăcile grafice GeForce MX se recomandă o rezoluție de 800x600, iar regulatorul de distanță ar trebui mutat pe 50%. Astfel, se dublează acel frame rate față de 1.024x768 de pixeli.



MINIMAL DETAILS

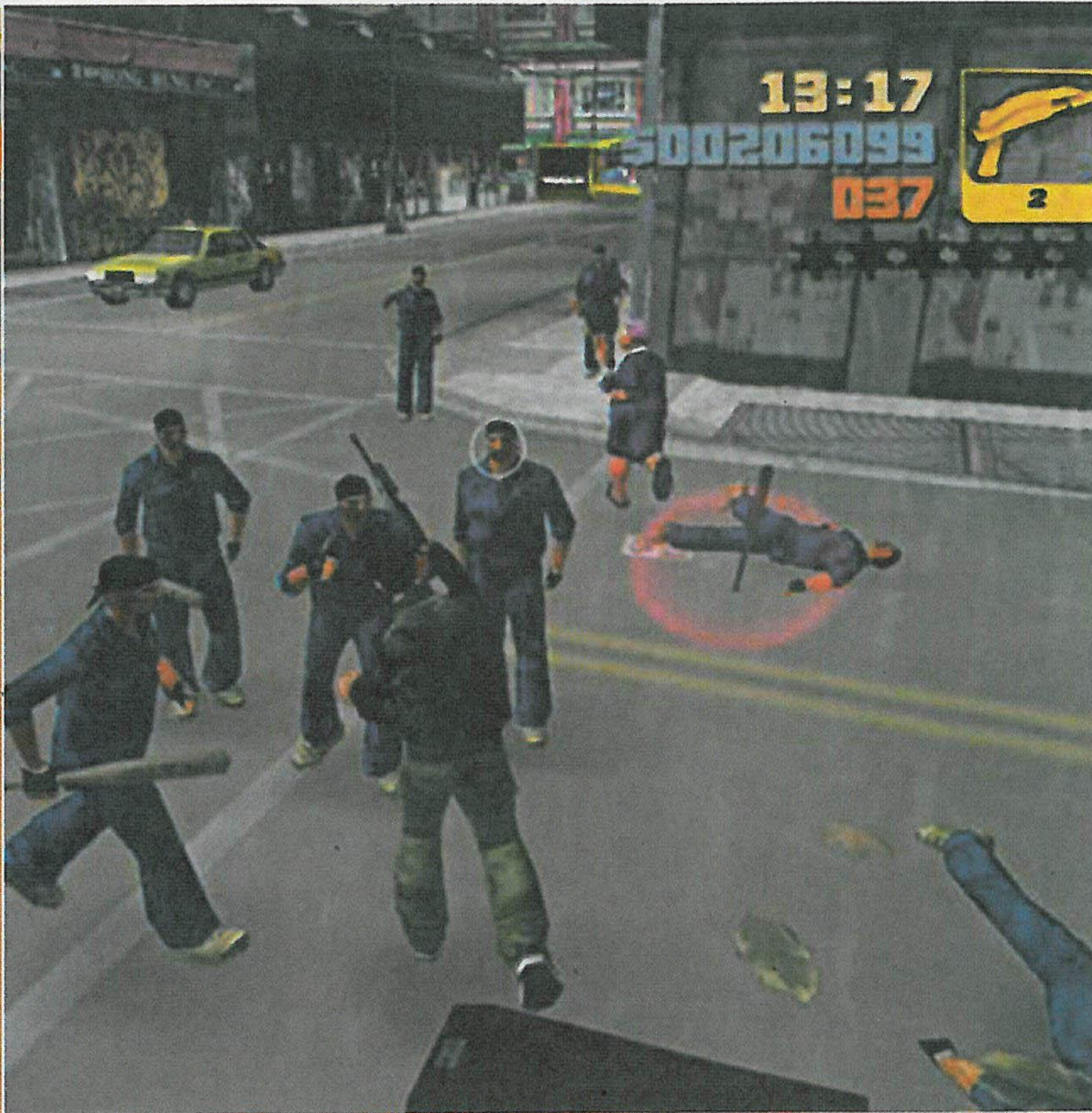
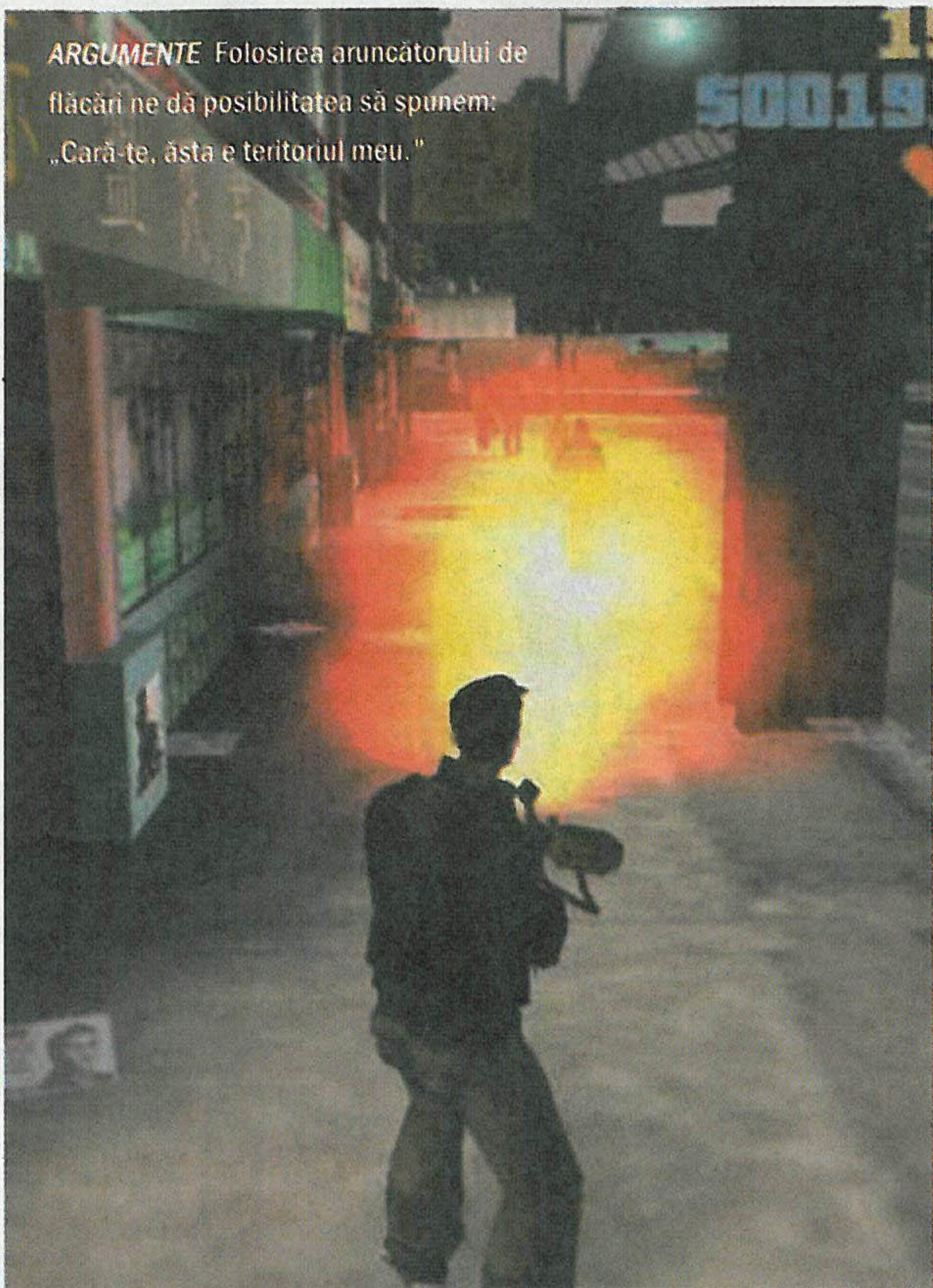
MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ

■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

ARGUMENTE Folosirea aruncătorului de flăcări ne dă posibilitatea să spunem: „Cară-te, ăsta e teritoriul meu.”



se află peste acestea e numai haos: apar elicoptere care te asurzesc și te intimidează numai prin simpla prezență. Arma cea mai puternică a puterii de stat o reprezintă ținuturile militare, care, chiar dacă se deplasează încet, vin să-ți facă zob călcâiele. Cine e isteț și se folosește de polițiști, elicoptere și mitraliere poate chiar să captureze un tanc și să le facă felul celor care o merită. Altfel, ai două posibilități să scapi de urmăritori: te lași arestat - ceea ce înseamnă că misiunea actuală este

pierdută. Sau te folosești de stelutele cu mită care se află ascunse peste tot în Liberty City.

Liberty City este orașul tuturor posibilităților. Ceea ce se întâmplă într-o metropolă cu pulsul ridicat nu a fost niciodată simulat mai convingător. Multe, foarte multe detalii întregesc totul: cel care gonește cu mașina pe străzi face ca în urma sa zierele aruncate pe trotuare să-și ia zborul. Stația de metrou din care vei pleca spre celelalte trei zone ale

orașului e ticsită de reclame. „BadFellas” stă scris pe una dintre ele. Cunoscătorii știu imediat că producătorii merg pe urmele eposului mafirot GoodFellas. Și asta și este, de fapt, **GTA 3**: un epos mafirot, pus în scenă minunat.

VA URĂM DIN SUFLET, BUN VENIT!

Tipii ăștia nu se folosesc de băte de baseball pentru a repara mașini. E vremea să dispărem.

OPINIE CORNELIU DAN



GTA 3 are de oferit două lucruri care sunt rare în genul de acțiune: e unic și cuprinzător!

GTA 3 e un fel de bocceluță cu minuni: nu știi niciodată ce te așteaptă. După ce m-am apucat a o sută oară de misiune, am oprit autovehiculul, l-am tras pe șofer afară cu niște nervi ieșiți din comun, brusc s-a întâmplat ca șoferul să fie o bunicuță, și nu tocmai una oarecare, ci una care știa să folosească foarte bine figurile de karate și să mă pălească cu plasele pline de cumpărături. Incredibil ce te mai așteaptă prin **GTA 3**. Autovehiculele nu se conduc toate la fel, iar cele peste 70 de misiuni derulate în oraș nu au fost niciodată simulate mai bine. Astfel, acest titlu aduce cu sine două lucruri care în ziua de azi sunt rare în acest gen: e unic și cuprinzător. Totuși **GTA 3** nu depășește runda din anii '90. În primul rând, funcția limitată de salvare dă bătaie de cap, iar controlul autovehiculelor e mult prea complicat în primele ore de joc fiindcă e foarte sensibil.

PUNCTAJ GTA3

PRODUCĂTOR Rockstar Games
DISTRIBUITOR Take 2 Interac.

PREȚ
cca 40 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR
CPU 700 MHz
128 MB RAM
HDD: 460 MB

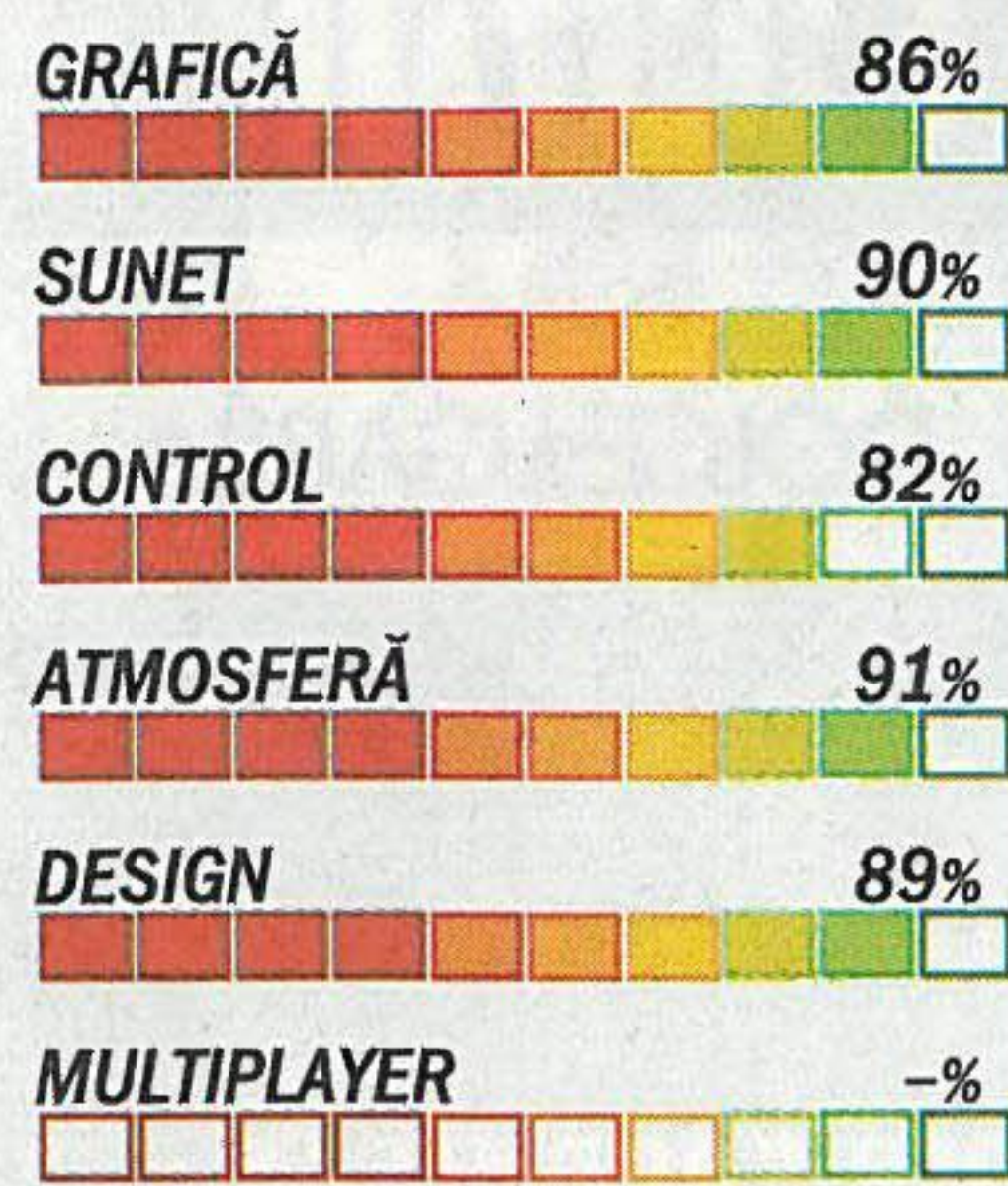
RECOMANDAT
CPU 1.200 MHz
256 MB RAM
HDD: 460 MB

SUPORT
Open GL

Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

Rețea -



89

... așa a ajuns pe lista invitaților

... așa a ajuns în loja VIP-urilor

continuarea în **hello!**
revista care îți povestește totul
despre fața nevăzută a vedetelor

spune **hello!**
la **PRO FM**

... și poți câștiga un
Peugeot 206cc

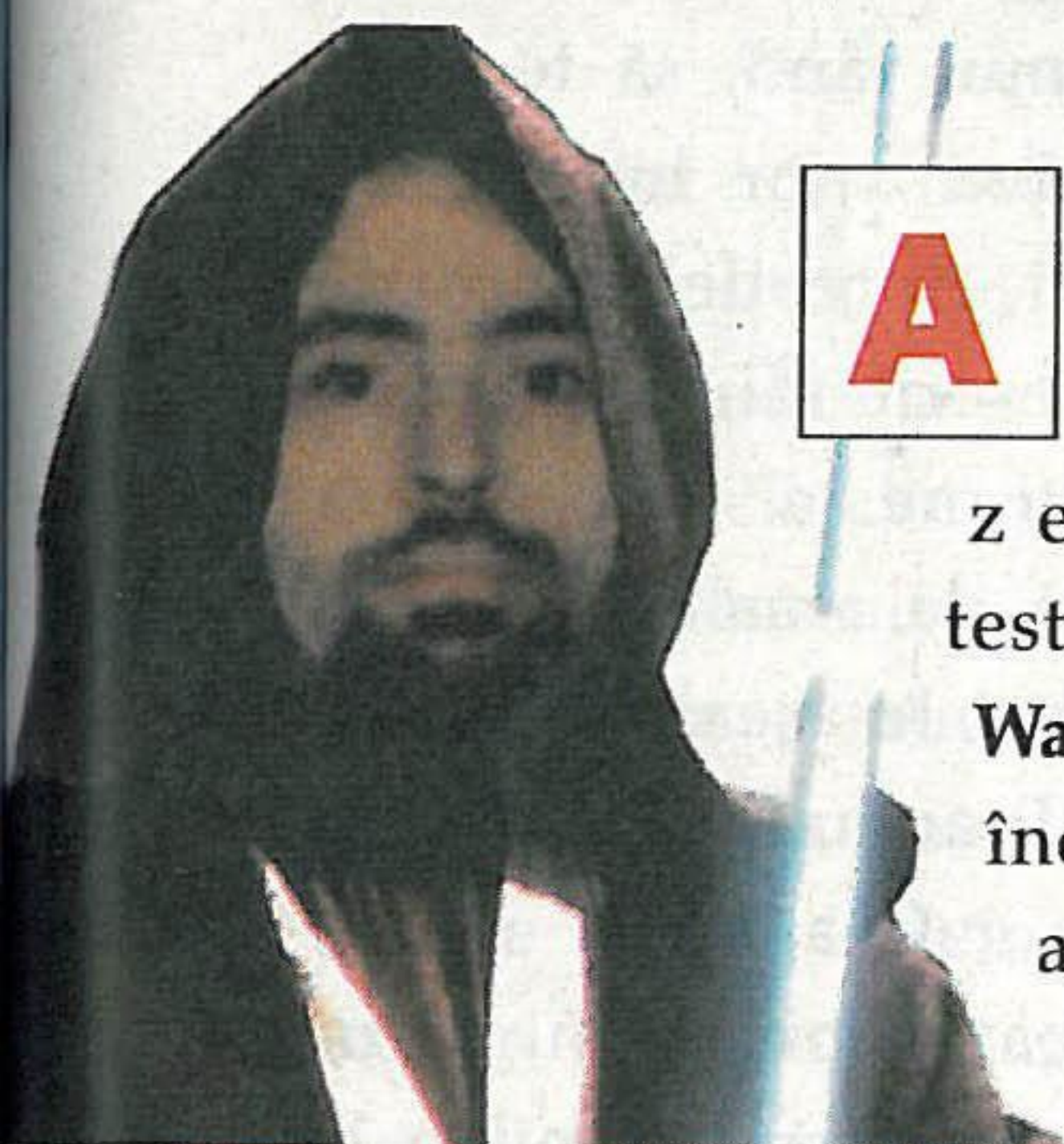
... și 111 parfumuri

MOSCHINO. DOLCE & GABBANA GIVENCHY VERSACE NINA RICCI

Detalii despre concurs în revista "HELLO!"



Warcraft 3D



Am fi dorit să vă prezentați testul la Warcraft III încă în acest număr, însă e păcat să tratezi în pripă o legendă sacră a genului. Am cugetat așadar că ar fi decent să amintesc, ca un preview, unul dintre elementele care au schimbat fața lui Warcraft III.

Realizarea unei urmări a celui mai îndrăgit RTS nu este chiar floare la ureche, iar Blizzard o știe cel mai bine. Obiectivul principal al lui Blizzard a fost clar: păstrarea spiritului Warcraft cu orice preț, adăugându-i însă suficiente elemente pentru a constitui o adevărată noutate. Schimbarea esențială, cunoscută de toată lumea grație numeroaselor screenshot-uri care au defilat în ultimul timp este trecerea la grafica 3D. Convertire reușită pe deplin. Imaginile pe care le vedeți în acest articol nu reușesc să omagieze cum se cuvine frumusețea lui Warcraft III. Animațiile sunt detaliate, fie că prezintă unități, fie clădiri.

Și mai important, fiecare dintre cele patru rase, pe lângă unitățile și arborii tehnologici distincți, dispune de o coerență grafică de efect. Elfii Noptii se mișcă agil, în timp ce orcii se deplasează cu pași greoi (Zog zog). Toată lumea lasă urme în zăpadă, unitățile mecanizate își lasă amprenta prin iarbă, clădirile sunt plăcute ochiului, atât în faza de construcție cât și în cea finală. Vrajile sunt și ele impresionante: mingi de foc, de stele sau fulgere, holograme sunt toate frumoase dar și eficiente. În întreaga lume 3D este prezentă funcția de zoom care ne permite să ne aplecăm privirea asupra unităților. Vederea default este cea îndepărtată. Dacă funcția de zoom are atât de puțină utilitate, aceasta se datorează faptului că producătorii au considerat că e bine să fixeze unghiul de vedere. Este deci imposibil să efectuezi o rotație, chiar și în unghiurile predefinite. Atunci când faci zoom, vederea este îngădită de arbori sau alte elemente de decor. Potrivit lui Blizzard, nu este bine să-i lași jucătorului controlul asupra unghiului de vedere, căci aceasta ar complica lucrurile, în special în coordonarea din

multiplayer. O fi... Totuși, numeroase RTS-uri utilizează acest sistem, cu un compas simplu care se deplasează atunci când jucătorul își mișcă perspectiva.

Lăsând la o parte acest neajuns, cu care ne vom obișnui rapid, toate bune și frumoase. Vom vedea pe larg câtă adrenalină și câți mușchi are Warcraft III în stomăcel în testul din numărul următor al PC Games.

CIPRIAN COROIANU



STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Commandos 2**
RTT | Eidos
- 2 **Empire Earth**
RTS | Vivendi
- 3 **Battle Realms**
RTS | Ubi Soft
- 4 **Wiggles**
Strat. de construcție | Infogrames
- 5 **Starcraft**
RTS | Blizzard
- 6 **Age of Empires 2**
RTS | Microsoft
- 7 **Black&White**
Strategy Mix | EA
- NOU 8 **Heroes 4**
TBS | Infogrames
- NOU 9 **Sudden Strike 2**
RTS | CDV
- 10 **Warrior Kings**
RTS | Microids

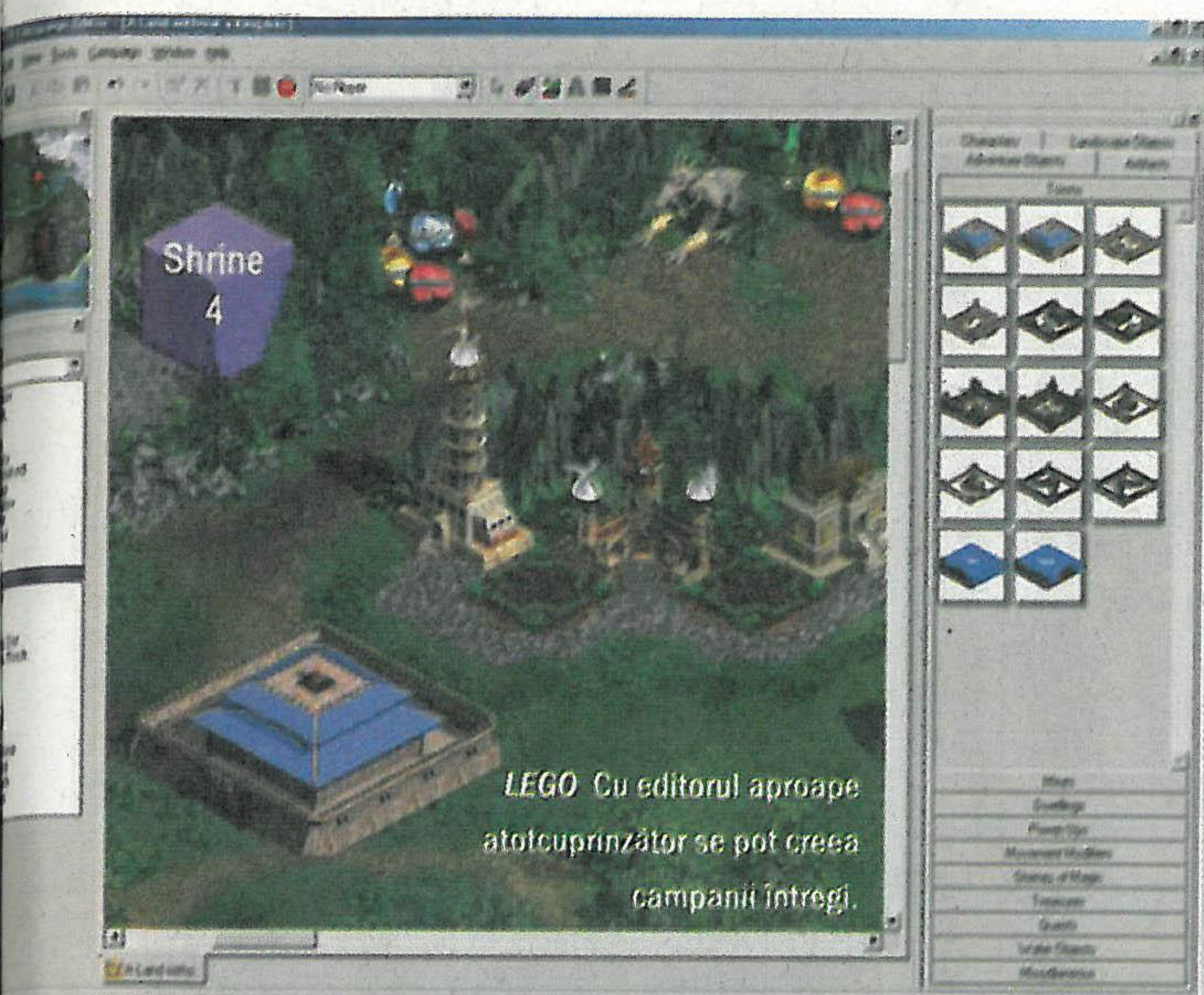
Heroes of Might & Magic 4

În noul episod al sagăi, orânduirea veche dominată de lupte sângeroase dispare în urma confruntării dintre Armageddon's Blade și The Sword of Frost.

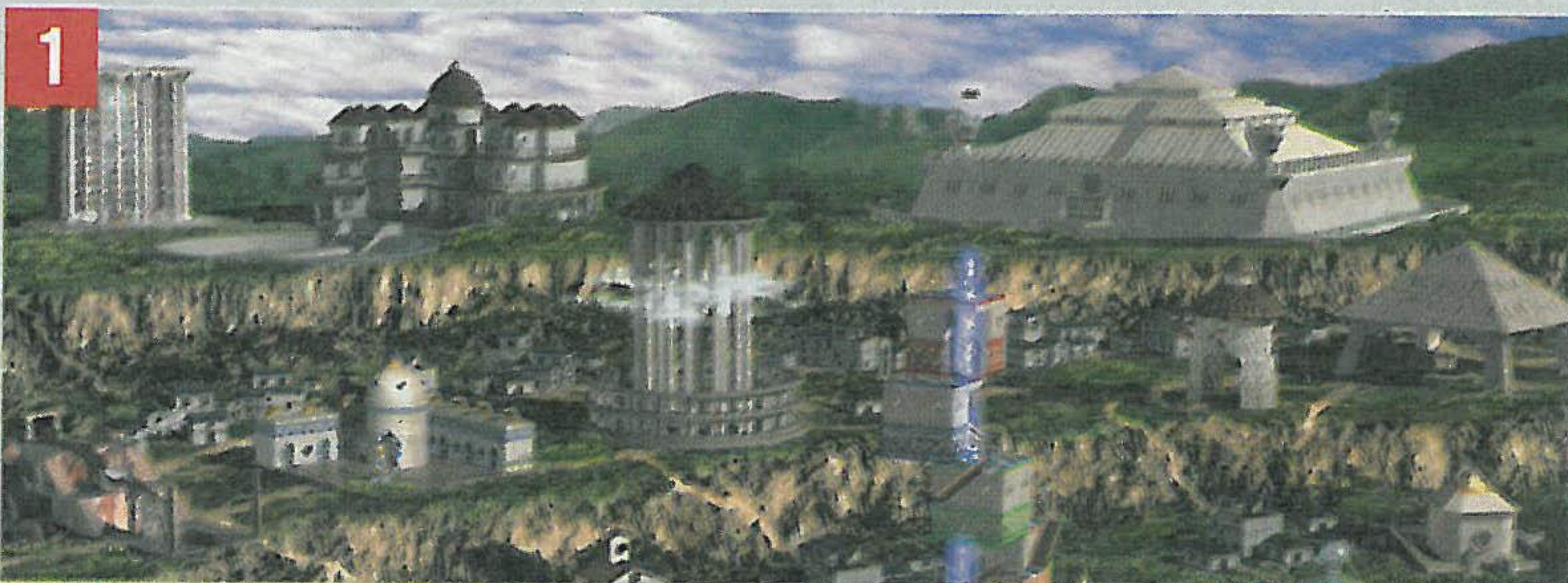
Singura scăpare a omenirii sunt niște portaluri care teleportează oamenii într-o lume neexplorată.

Producătorii de la New World Computing au creat pentru frățiorul RPG, **Might & Magic 9** o hăinuță nouă și anume un nou engine grafic. **Heroes of M&M 4** beneficiază de mult mai puține, dar reușite schimbări, care se pot observa mai ales în partea tactică a jocului. Asemenea părților anterioare sarcina ta nu e chiar ușoară: trebuie să-ți construiești un imperiu fantasy, cu ajutorul eroilor și a trupelor aflate sub comanda acestora, trebuie să cauți diferite obiecte magice și să îndeplinești diverse quest-uri, trebuie să cucerești fortărețele adversarilor și, nu în ultimul rând, să te lupți împotriva unor horde de monștri. Spre deosebire de predecesorii săi, unde raza de acțiune a eroilor era limitată de arealul stăpânit, **Heroes 4** te așează acum în centrul acțiunii în fiecare bătălie. Cea mai mare schimbare constă în participarea activă a eroilor la lupte. Ceea ce a rămas





Taberele celor șase fracțiuni construite complet - de sus în jos: Academy (1), Haven (2), Preserve (3), Asylum (4), Necropolis (5), Stronghold (6)



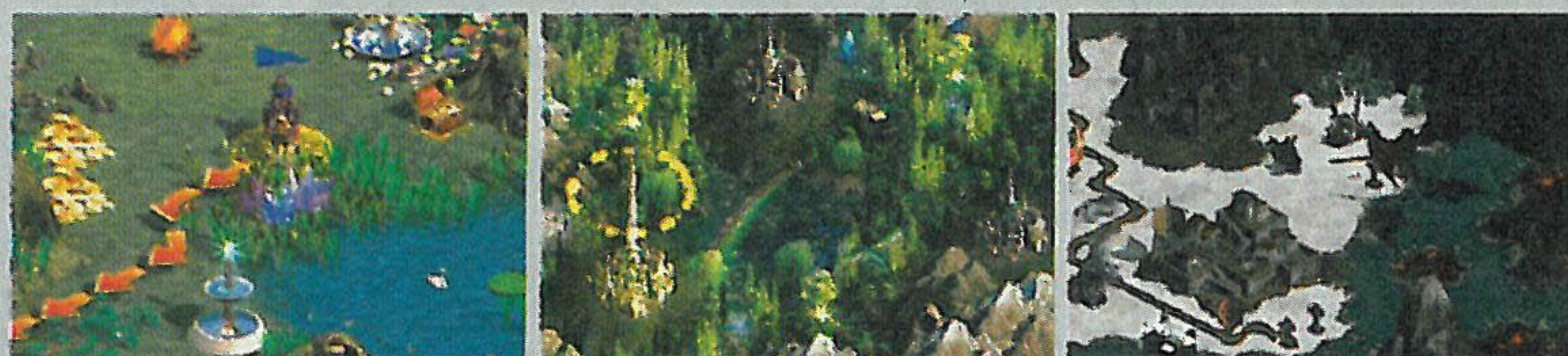
neschimbat este funcția ta în cadrul jocului: tu decizi când și cum vor ataca elfii, dwarfii și celelalte creaturi mitice, folosindu-te pe deplin de mouse, le coordonezi acțiunile în fiecare rundă, alegi între atacuri de la distanță și lupta corp la corp. La începutul carierei eroii tăi sunt cam slăbuți, mai că nu-i suflă vântul, și trebuie bine pregătiți pentru ciocnirile cu adversarii comandați de AI-ul foarte bine realizat. Fiecare victorie, la fel ca într-un RPG, aduce puncte de experiență și noi abilități. De la o misiune la alta comandanții acumulează experiență, care le vor crește șansele de izbândă, iar cu intervenția magicienilor sau folosirea mașinilor de luptă, ei pot învinge adevărate armate de monștri. Un mag de nivelul 40 va învinge doar în câteva runde o întreagă armadă de dragoni și va putea înarma propriile trupe cu arme magice. În lupta corp la corp el este echipat în robe și armuri magice. Cavalerii pot atinge și ei un nivel înalt

în cunoașterea artei magiei, ei preferă însă o sabie ascuțită sau o arbaletă puternică. Jocul oferă 11 clase de caractere, 30 de abilități, 140 de vrăji și tot atâtea arme, ce se pot combina între ele, jucătorul având o deosebit de mare libertate tactică.

Doar prin forța armelor nu se poate câștiga nici o luptă. Doar atunci când vei aduna destule materii prime și vei construi clădirile indispensabile, poți să te gândești la diverse upgrade-uri. Resursele necesare ridicării construcțiilor, cum ar fi lemnul, minereul de fier sau aurul, le primești automat după ocuparea minelor și atelierelor de producție. Atâta vreme cât rămân în posesia ta și nu sunt pierdute prin luptă, ele îți vor asigura veniturile necesare. Ca și arhitect al propriei cetăți trebuie să gândești pe termen lung, deoarece harta nu este prea darnică cu spațiul. De exemplu, fiecare lagăr de recrutare va produce doar un anumit număr de trupe și cu asta basta. După epuizare va ocupa

Originalul împotriva concurenților

Disciples 2 și Age of Wonders 2 sunt concurenți serioși pentru Heroes 4. Iată o comparație între cele trei jocuri.



Disciplina	Heroes of M&M 4	Age of Wonders 2	Disciples 2
Misiuni	6 campanii, 30 de misiuni 30 de scene, edit. de hărți	1 campanie, 20 de misiuni, edit. de hărți	4 campanii, 28 de misiuni, edit. de hărți
Unități	60	100	200
Eroi/Clase	11	11	16
Popoare sau Fracțiuni	6	12	4
Artefacte, vrăji, Abilități	300	70	150
Sistem de joc	TBS	TBS (simultan)	TBS
Grafică	2D, teren 3D	2D	2D
Punctaj	81	Test în PCG7/02	70

HOT

Pajiștile verzi ale jocului sunt întrerupte de râuri de lavă curgătoare.

locul degeaba, în defavoarea unei clădiri mai utile. Trebuie să fii extrem de atent și în construirea clădirilor, căci în același castel nu le vei putea construi pe toate. În fiecare rundă și în fiecare oraș poți recruta doar un anumit

număr de trupe proaspete (nu prea multe), de aceea e bine să-ți specializezi industria de armament pe arme mai puține, dar mai puternice. Din cele 60 clase de creaturi doar o parte vor avea norocul sau ghinionul, de a intra

sub comanda ta. Fiecare unitate are calitățile și punctele slabe proprii. Ființele care au și în locul creierului mușchi, sunt destul de rare, de aceea au abilități speciale de atac. Una dintre acestea ar fi capacitatea de a face praf

cu ușurință doi adversari în același timp. Alte unități sunt specializate exclusiv pe magie și pot să scoată potrivnicii din luptă pentru câteva runde bune. Combinația trupelor e la dispoziția ta, tu decizi câte unități slabe și tari,



IO MI-S ELWIN Eroul campaniei elfilor e maestru în uciderea creaturilor. Sus e poza eroului, în stânga abilitățile, în mijloc e armamentul, în dreapta inventarul și jos e armata. Tare, copilu'!

Cele mai importante înnoiri

Programatorii au implementat noului Heroes câteva idei bune. Iată unele idei și efectele lor.

Înnoiri	Efecte
Eroi participă la lupte, ca și super-unități	Aspect puternic de RPG, mai multe posibilități tactice
Câmpul de luptă nu mai are hexagoane	Câmpul vizual e mai mic
Creaturile nu se mai pot upgrada, locul de construit în orașe e limitat	Planificarea orașelor devine mai importantă, concentrarea se face asupra unor anumite unități
Funcția Caravan trimite trupele la destinație automat	Reduce timpul de asediu al orașelor



proaspete și rănite, luptători de la distanță și de meele vei avea în formație.

În șase campanii, fiecare având câte cinci misiuni, și încă 30 de scenarii single, ai destul timp să probezi toate combinațiile tactice posibile. Cine vrea să le încerce absolut pe toate, are nevoie de circa 100 ore de joc efectiv. Greutatea campaniilor este bine balansată, există și mini și maxi misiuni, multe artefacte bine ascunse, dintre care doar câteva sunt de real folos. Totuși, punctul forte al jocului este story-ul bine alcătuit, care te ține în priză. Producătorii au anunțat și un amplu editor pentru anul viitor. Întrebarea care se impune: n-or fi avut timp să-l implementeze sau e o nouă schemă de marketing? În scenariile multiplayer poți juca împotriva a până la cinci adversari umani, dar numai prin funcția de Hotseat a unui PC. Din păcate, producătorii vor implementa

posibilitatea multiplayer prin Internet și e-mail doar printr-un patch care urmează să fie publicat.

Spre deosebire de engine-ul reușit al lui M&M 9, frățiorul versat în ale strategiei, Heroes of M&M 4 a beneficiat doar de un lifting cosmetico-grafic. Perspectiva asupra hărții este izometrică, iar formele de relief le admiri parcă dintr-un balon. Deși grafica nu te împiedică să ai o bună privire de ansamblu, cavalcada detaliilor poate deveni deranjantă. Cei care se hotărăsc să încerce episodul al patrulea al seriei Heroes au parte de o grafică atractivă, de un design drăguț, de animații de o calitate medie, de o vedere plată a orașelor și de efecte vizuale sub așteptări. Urechile vor fi gădilate într-un mod plăcut: amestecul de compoziții orchestrale, melodii medievale și corale este foarte reușit, putând concura oricând cu soundtrack-ul unui film fantasy. Efectele

ambientale și de luptă sunt bine alese și contribuie la crearea atmosferei arhicunoscută. Ar fi o singură hîbă muzicală: la trecerea din câmpul de joc în oraș și viceversa muzica continuă nestânjenită și nu se schimbă. Dacă treci cu mouse-ul peste diferite tipuri de teren, muzica se schimbă automat, dar prea repede. Pentru a nu fi stresat, ori dai muzica mai încet, deși mixajul e foarte reușit, ori o scoți de tot.

În concluzie jocul este reușit, dar n-a izbutit să reîmprospăteze saga așa cum și-au dorit-o producătorii. Celor cărora le-au plăcut părțile anterioare, vor îndrăgi și această continuare mai puțin fastă.

OPINIE

ERDEI JACINT



O continuare cât de cât reușită, pentru o serie de succes îndelungată.

Când am văzut jocul am rămas fascinat de minuțiozitatea graficii. Mi-au plăcut și hărțile de dimensiuni considerabile pline de artefacte. În sfârșit puteam să culeg muniții și să văd întocmai unui copil care-și caută jucăriile! Am început să îndrăgesc eroi care au devenit mult mai activi și care acum se implică în mod direct în lupte. Apoi a început să mă deranjeze noul sistem de joc. Eu vroiam să am în același castel și îngeri și călăreți, dar tot cu doleanțele am rămas. Nici noua împărțire a câmpului de luptă nu o consider foarte reușită. Lipsa hexagoanelor poate conduce la mutări nedorite, doar din cauza lipsei de exactitate. De-a lungul misiunilor muzica trezește feeling-ul de Heroes, așa cum era ea pe vremuri. Ceea ce m-a prins însă cel mai mult este povestea întreșută cu elemente tipice RPG-urilor. Nu sunt sceptic cu jocul, dar și fascinația de la început mi-a trecut.

PUNCTAJ HEROES OF M&M 4

PRODUCĂTOR DISTRIBUTOR
N.W. Computing Infogrames

PREȚ
cca 45 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR
CPU 233 MHz
32 MB RAM
HDD: 740 MB

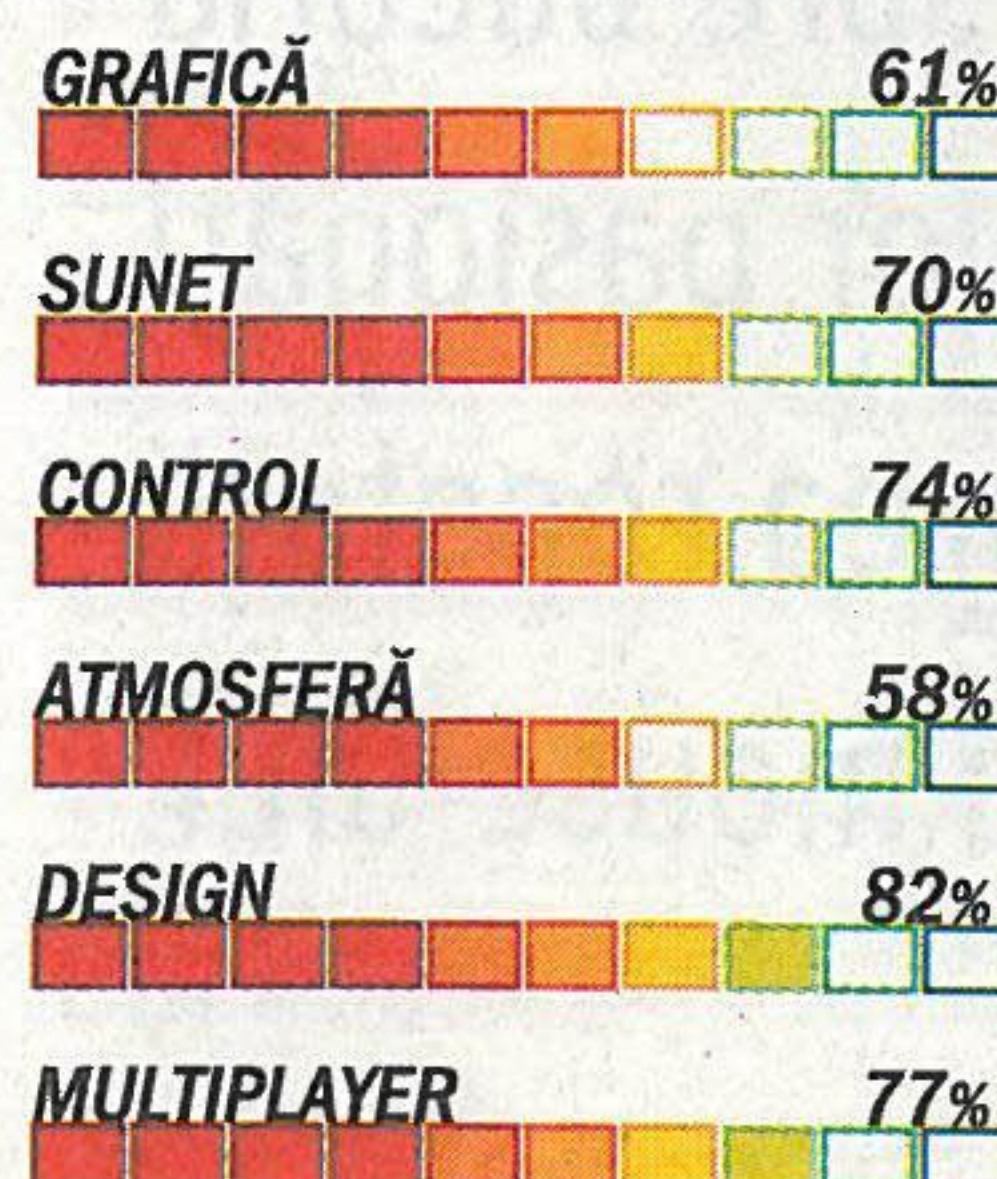
RECOMANDAT
CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 740 MB

SUPORT

OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 6 Rețea -
Internet -
6 jucători/pachet



Sudden Strike 2

ATAC AERIAN

Doar în puține misiuni ai la dispoziție bombardiere sau avioane de vânătoare, cu ajutorul cărora e bine să distrugi punctele principale ale inamicului.

Raporthez! Herr General ahre dhoar 20 de Panzere, câtheva suthe de soldatzi și doi duzhini de tunuri. Să trăitzi! Pe loc repaus! **Bătăliile în timp real ale celui de-al doilea răzbel mondial** se poartă mai departe, spre bucuria jucătorilor pasionați de butonarea repetată a mouse-ului.

Sudden Strike 2 pune accentul doar pe lupte. Nu ai de-a face cu petrol și nici nu construiești fabrici de armament. În calitate de general îți planifici singur luptele în timp real. Nu contează de partea cui lupți. Poți fi general în US Army, în H.M. Army, în Japanese Army, în Wehrmacht sau în Narodnaia Armia. Trebuie să planifici cu grijă orice acțiune, pentru că pierderile sunt greu de înlocuit. Chiar dacă ai la dispoziție armate gigantice, formate din divizii întregi de tancuri, infanteriști, baterii de artilerie și camioane cu muniție, un simplu atac frontal nu-ți aduce victoria. Trebuie să-ți pui în valoare geniul de tactician și să folosești toate posibilitățile oferite de joc, căci SS 2 are mai multe opțiuni tactice decât orice joc al genului.

Recunoașterea e cea mai importantă armă, pentru că nu te poți lupta împotriva a ceea ce nu vezi. La fel ca și în prima serie, ofițerii sunt cei mai buni cercetași. Sunt

înarmați ușor, dar văd pe hartă mai departe decât orice altă unitate. O noutate este binoclul, cu ajutorul căruia trupele de cercetași văd și mai departe, dar într-o singură direcție. Terenul e de mare ajutor scouts-ilor, copacii, tufișurile și arbuștii îi apără de vederea inamicului. Când sunt în interiorul caselor, cele cu mai multe etaje oferă o rază de vedere mai lungă. În acest mod, doi ofițeri sprijiniți de câțiva lunetiști buni pot fi de mare folos artileriei, care își va potrivi tirul după indicațiile lor. Apărarea oferă, de asemenea, multe posibilități tactice. Infanteriștii pot planta mine, pot construi baraje antitanc, se pot adăposti în buncăre, se pot camufla ajutându-se de teren, se pot răsfirea pentru a nu fi nimeriți atât de ușor, se pot regrupa, iau poziții de apărare automat și echipează rapid bateriile de artilerie.

SS 2 este mai realist decât suratele genului. În comparație cu predecesorul, armele sunt și mai realiste și seamănă mult cu modelele lor reale. De exemplu, un T-70 rusesc nu are nici o șansă în fața unui King Tiger german, așa cum era și în realitate. Infanteriștii au oarecare șanse în fața blindatelor doar dacă folosesc grenade sau arme antitanc. Comandantul advers poate face greșea de a se urca într-un turn pentru a studia zona. Deși are o vedere bună, se expune inamicului, iar soldații tăi îl pot repera și elimina rapid. Spre deosebire de seria C&C, în SS 2 fiecare foc tras nu înseamnă automat un adversar doborât. Tunurile antitanc se descurcă greu împotriva blindatelor rapide, artileria nu face mare brânză fără sprijinul cercetașilor, iar tancurile au probleme în fața infanteriei grele. Cu trecerea timpului, trupele care supraviețuiesc câștigă experiență. Se mișcă mai repede, se orientează mai bine, văd mai departe, au o durabilitate mai mare. Bonusurile le primești numai la sfârșitul scenariilor, iar trupe noi vin cu țărâita la începutul misiunii următoare. Un moral ridicat face tot atât de mult ca și o experiență bogată de luptă, iar moralul se menține și crește doar dacă ofițerii supraviețuiesc.

Pe lângă trupele standard, în anumite scenarii vei avea la îndemână unități speciale. Te vei delecta cu bombardiere în picaj, cercetași, vânători de munte, parașutiști care pot sări chiar în spatele liniilor inamice (acest lucru se face automat). Câteodată, poți apela la sprijinul bombardierelor, care au un efect devastator. Lupta marină nu e atât de spectaculoasă, din timp în timp patrulează vedete de luptă sau crucișătoare, care au o rază mare de tragere. Când vrei să folosești din plin posibilitățile tactice, trebuie să pui serios osul la treabă. De exemplu, pentru a avea o artilerie eficientă, trebuie întâi să remorchezi bateria de tunuri cu un camion, apoi tunurile trebuie instalate, orientate spre o țintă aleasă,

luptă, adică ordonare și grupare în formație, înarmare și tot tacâmul, pot trece minute bune. Pentru a ascunde câțiva soldați într-o casă, ai nevoie de cinci clicuri de mouse. În practică nu prea ai timp să faci multe mișcări, căci nici adversarul nu stă pe loc. Doar la gradul cel mai scăzut de dificultate ai destule rezerve ca să-ți faci adversarul varză din prima.

Pe lângă două training missions și 8 scenarii, ai la dispoziție 5 campanii cu 47 de misiuni, de partea Aliaților și a Axei, adică materie primă de joc pentru câteva săptămâni bune. Aproape întotdeauna trebuie să cucerești localități sau zone industriale, pe care trebuie apoi să le aperi împotriva contraatacurilor inamicului. Ocazional, mai



CIUPERCUȚE? NU, E AIRBORNE 101

Parașutiștii pot fi lansați în spatele inamicului. Noi să n-avem camarazi de r...?

Trebuie să-ți pui în valoare geniul de tactician, căci **SS 2 are mai multe opțiuni tactice decât orice joc al genului.**

infanteriștii trebuie să le ia în primire, apoi obuzul se încarcă pe țeavă și, în sfârșit, ai bucuria să auzi un buuum! Realism curat, ce să ne mai plângem?

Spre deosebire de **Empire Earth**, unde trupele acționau destul de automat, în **SS 2** propriii soldați nu mișcă un deget fără comandă (eventual, fumează, beau votcă ș.a.). Pentru a aranja așa cum vrei o formație de infanterie pentru

parașutezi niște trupe sau te strecoți peste liniile inamice cu trupe puține. Misiunile sunt realizate cam după aceeași schemă: prima dată faci o recunoaștere să-ți descoperi inamicul, apoi pui artileria la bătaie și panzerele, trimiți iepurașii de câmp și apoi "the area is secured". Spațiu larg de manevră nu găsești decât rareori. Designerii au fost cam zgârciți și au îngustat destul de mult

rutele accesibile. Podurile de pontoane sunt mai rare decât caviarul și se pot amplasa în locuri cam descoperite. În modul multiplayer sunt disponibile 35 de hărți, pe care se pot înfrunta până la 8 concurenți.

Din punct de vedere grafic, **SS 2** schioapătă binișor. Deși grafica 2D are încă șarm, detalii grafice precum vremea, apa, exploziile și animațiile nu se pot compara cu grafica 3D a jocurilor genului. Muzica și efectele de sunet compensează scăderile grafice.

PUNCTAJ SUDDEN STRIKE 2

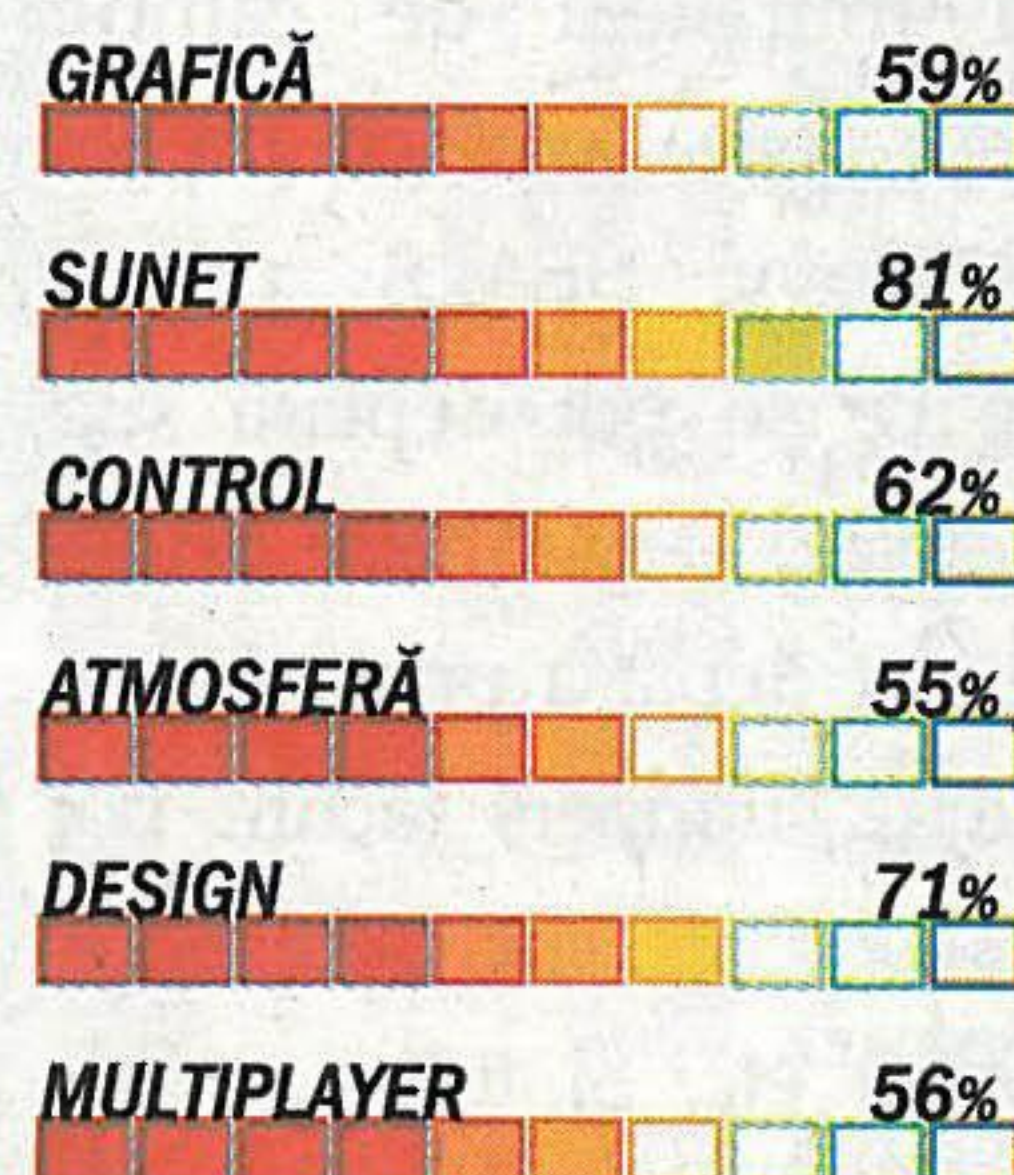
PRODUCĂTOR Fireglow
DISTRIBUTOR CDV

PREȚ cca 44 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 333 MHz
64 MB RAM
HDD: 300 MB
RECOMANDAT CPU 500 MHz
256 MB RAM
HDD: 300 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 8
Internet 8
1 jucător/pachet



OPINIE

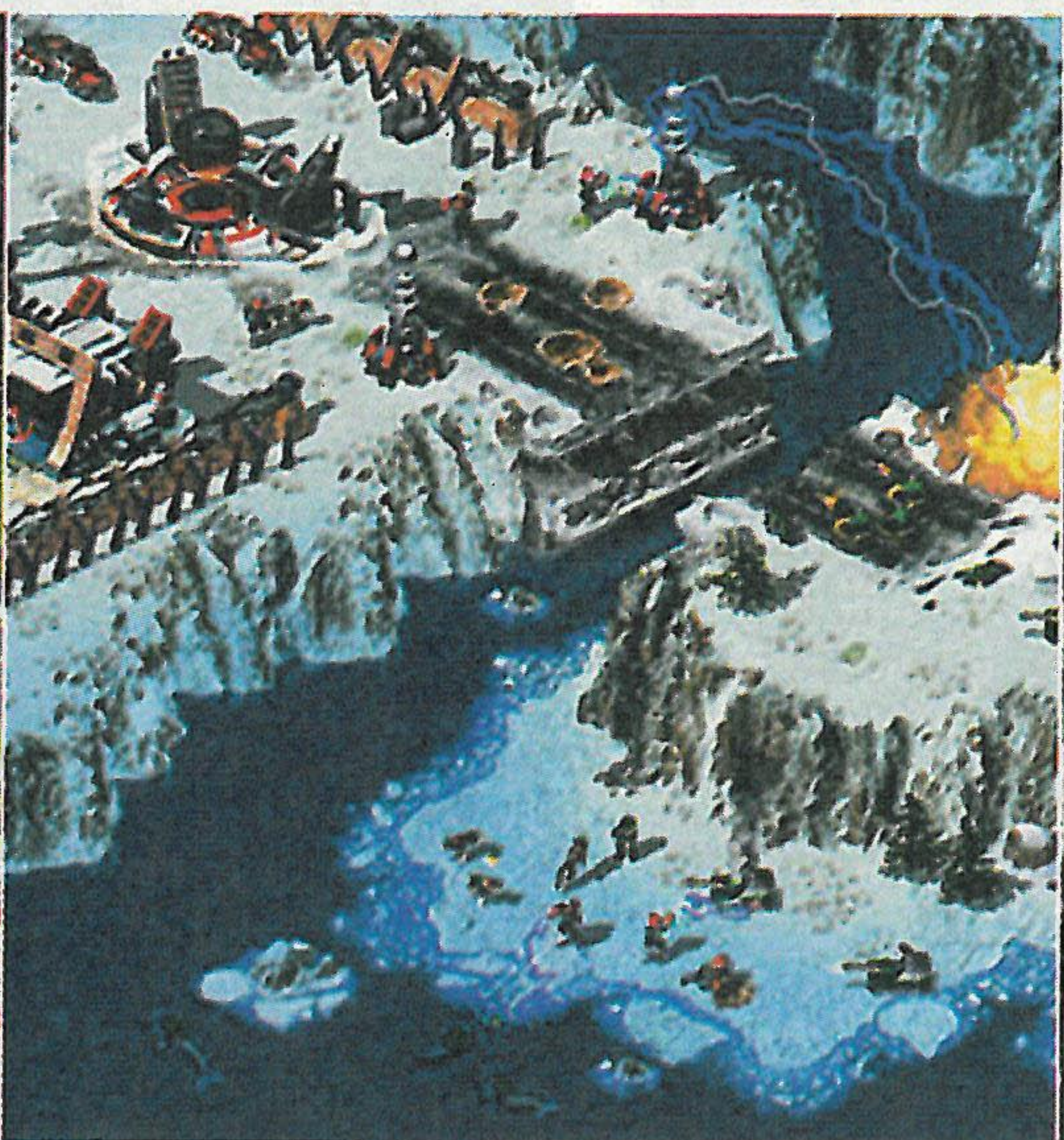
MARIUS TEPELEA



Iubitorii de **Sudden Strike** se vor simți ca acasă. Ceilalți strategi trebuie să se înarmeze cu multă răbdare și tutun.

Jocurile de război sunt iubite de mulți strategii, care au abandonat vechii soldați de plumb și de plastic în favoarea celor virtuali. **Sudden Strike 2** încearcă să-și depășească predecesorul, dar nu reușește să-i corecteze vechile hibe, anume grafica și controlul complicat. Dacă acum doi ani prima parte a jocului aducea un suflu nou RTS-urilor legate de a doua conflagrație mondială, **SS 2** vine cu tolba inovațiilor cam golă. Mă întreb de ce trebuie să traversez râuri în aproape toate misiunile contra Armatei Roșii? Apoi bagă tată recon, rupe-i cu barajul de artilerie, treci cu tancurile peste ei și aperi zona. Cum, am terminat? Tavoriști, koniec filma? Să nu fim prea critici, jocul are finețurile sale, pe care nu le întâlnești altundeva: cu doi-trei lunetiști și un ofițer poți să-ți coordonezi de minune artileria; cu două tunuri anti-tanc faci minuni împotriva blindatelor. Jocul îți oferă și bucuria de a-ți dezvolta în vole calitățile de strateg. Doar cine are multă răbdare se va bucura de profunzimea tactică a lui **Sudden Strike 2**.

C&C: trecut, prezent și viitor (II)



De la rolul de comandant, la coborârea în câmp: **Westwood nu încetează să surprindă fanii seriei Command&Conquer**

Red Alert 2 este un proiect foarte ambițios, producătorii dorind să includă jucătorul într-o atmosferă cât mai reală, folosind locuri reale de desfășurare a războiului, cum ar fi Washington D.C., Pearl Harbor, Chicago, New York City, Paris sau Miami. Contrar așteptărilor, grafica rămâne 2D, fiindcă este folosit, în mare parte, codul lui **Tiberian Sun**, dar există și elemente create pe tehnica Voxel, jocul rulând până la o rezoluție de maxim 1024x768.

Red Alert 2 conține o mare parte din unitățile și clădirile vechi, dar acestea sunt remodelate pentru a se potrivi cu noua grafică, în paralel cu introducerea altor unități, complet noi. Astfel, întâlnim: GI (un soldat cu o imensă mitralieră de câmp), Rocketeer (este dotat cu un jet pack), Navy SEALs (trupe speciale ce se pot deplasa sub apă), Chrono Legionnaire (trupe care se pot deplasa prin teleportare), Tesla Troopers (acum pot transfera energia lor către bobinele Tesla) etc. Și totuși, unele unități de care ne leagă atâtea

amintiri plăcute au dispărut. De exemplu, Aliații nu mai au puternicul crucișător, au dispărut jeep-urile, elicopterele de atac sau lansatorii de rachete cu care apărarea antiaeriană a bazei era extrem de ușoară. Din tabăra Sovieticilor au dispărut MiG-urile, Spy Plane-ul, Tanya, elicopterul de transport, HIND-ul, elicopterul care în grupuri de 5-6 distrugea rapid orice unitate din joc.

În Red Alert 2 și, apoi, în continuarea Red Alert 2: Yuri's Revenge, producătorii se pare că au eliminat dezechilibrul dintre unitățile sovietice și cele americane, dezechilibru întâlnit în jocul original și pe care add-on-urile ulterioare l-au adâncit.

Din păcate, ce mai era de îmbunătățit la seria C&C a fost, și de această dată, uitat. Mă refer aici la AI (Artificial Intelligence), care e destul de slabă pentru un joc de un asemenea rang. Unitățile calculatorului rămân uneori nemișcate când o unitate oarecare le blochează trecerea, un singur soldat trimis să atace o unitate a calculatorului atrage după sine, la întoarcere, în capcană, toate trupele acestuia, aflate în imediata apropiere. Alte bile negre ale jocului, ca și ale întregii serii C&C sunt orașele care arată identic, indiferent dacă este vorba de Londra, Paris sau Miami. De asemenea, în modul skirmish, calculatorul "fură" jucătorul uman fără nici un fel de remușcare. Fortând intrarea unui spion în baza inamică în primele minute de joc, surprindem calculatorul cu o sumă imensă de bani, imposibil de adunat așa de repede, indiferent câte harvestare ar avea.

O problemă de care suferă întreaga serie C&C este cea mai simplă tactică de cucerire, așa-numita "tank rush", adică construirea rapidă a cât mai multor tancuri și atacarea inamicului. Dacă acesta este prins descoperit, fără unități blindate sau fără o apărare puternică, jocul se poate încheia și în câteva minute.

Deși am criticat unele neajunsuri în această ultimă parte a articolului, rămân un mare fan al seriei C&C și îmi pare rău ca nu a fost continuată mai bine, la ora actuală fiind destul de multe firme care produc RTS-uri de mult mai bună calitate. Dacă Westwood folosea un

engine 3D (cu posibilități de zoom camera) sau măcar niște efecte de iluminare dinamică și ar fi îmbunătățit AI-ul, altul ar fi fost rezultatul. Practic, în toate jocurile din serie, s-a folosit o tehnologie mereu cu un pas în urma celei prezente (și cerute) pe piață, în produsele concurenței.

În mod surprinzător pentru o serie RTS, **C&C Renegade**, cel mai nou produs, este un First Person Shooter, destul de reușit din unele puncte de vedere. Westwood se află la prima încercare de acest gen, dar jocul este prea simplist și liniar. În schimb, atmosfera este susținută de întreaga poveste a jocurilor trecute, un fan adevărat având grijă să și-l adauge în colecție.

Seria **Command&Conquer** ne-a făcut și ne va mai face multe nopți albe, producătorii având grijă să ne țină trează atenția. Întreaga serie strălucește prin povestea originală, ușurința manevrării unei imense armate, prin simplitatea meniurilor și prin jucabilitate, fiind o adevărată legendă a jocurilor pe calculator.

IONUȚ GHIONEA

Spune-mi ce armă porți, ca să-ți spun cine ești!



Haideți să încercăm reliefaarea câtorva profiluri ale amatorilor de shooter (în varianta multiplayer, care presupune interacțiune umană),

în strânsă corelație cu comportamentul din joc. Consider că arma preferată de jucător este o variabilă relevantă pentru acest studiu.

Să începem cu arma căreia, de obicei, îi revine tasta numerică 1. În general, apăsând pe 1, primim o armă albă (cuțit, levier, rangă, boxer, topor, sârma de oțel). Gamerii care preferă acest tip de arme sunt persoane cu un mare respect de sine, cu tendințe spre eroism și martiriu, totul sub o cupolă nobilă. Mănuirea cu succes a acestor arme denotă măiestrie, experiență, o anumită ținută în joc și dorința individului de a-și demonstra sieși nivelul dobândit. Putem afirma că el joacă de dragul de a juca, și nu pentru a aduna frag-uri în fața prietenilor.

Următorul profil ar fi cel al utilizatorului de armament ușor, pentru lupta de aproape

(shotgun, pistol-mitralieră, arbaletă, grenade). Acesta este tipul de acțiune, căruia îi place să-și hărțuiască adversarii, să ucidă "curat", să simuleze realitatea în joc, să simtă adrenalina unei lupte "fair", să se miște rapid și în voie. El poate manifesta, totuși, tendințe de lăudăroșenie (câți nu am auzit replica "Te fac cu shotgun-ul"), respingând vehement utilizarea armamentului greu, bun pentru începători.

O categorie aparte o constituie sniperii (lunetiștii). Am întâlnit până acum două specii de sniperi. În primul rând, sunt cei care adoră lupta de la distanță, tactică, cu elementele pe care o presupune: sentiment de securitate, de relaxare, satisfacția unui headshot (lovitură în cap), o demarcare față de cursul jocului (senzația caldută a unui univers propriu în care timpul curge altfel). Aceste firi romantice preferă să-și acopere coechipierii în locul acțiunii pure. În al doilea rând, avem de-a face cu jucătorii nesiguri pe ei, care își ascund lipsa de experiență și rușinea în spatele unei lunete, lăudându-și mereu arma.

Ultimul profil este cel al amatorilor de arme grele (lansator de rachete, aruncător

de flăcări), care iubesc spectacularul în joc, cu efecte luminoase și sonore de anvergură. Caracterul lor din joc trebuie neapărat să fie impozant, cu statură gigantică și armuri uriașe, cât mai "rău" posibil. Toată lumea trebuie să știe că el a trecut pe acolo, că lui îi aparține acel frag. Narcisist din zodia Leului, va încerca mereu să se impună în fața celorlalți.

Teoria mea referitoare la categoriile de gameri (după criteriul armei preferate) rămâne, totuși, o teorie, caracterul ei relativ permițând și alte cazuri reale care nu pot fi încadrate în tipologie. Așa că, dacă nu vă regăsiți într-unul dintre cele patru tablouri, nu disperați!

CIPRIAN TORJ



ACTION
Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **JK2: Jedi Outcast**
Ego-Shooter | Activision
- 2 **Medal of Honor: AA**
Ego-Shooter | Electronic Arts
- 3 **Half-Life: Counter-Strike**
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 4 **Return to Castle Wolfenstein**
Ego-Shooter | Activision
- NOU 5 **GTA3**
Action-Adventure | Take 2
- 6 **Unreal Tournament**
Ego-Shooter | Infogrames
- NOU 7 **Soldier of Fortune 2**
Ego-Shooter | Activision
- 8 **Ghost Recon**
Shooter tactic | Ubi Soft
- 9 **Operation Flashpoint**
Shooter tactic | Codemasters
- 10 **Aliens vs. Predator 2**
Ego-Shooter | Vivendi



TACLALE

Dialogurile se derulează prin meniuri cu texte. Auzi o limbă care aminteste când de franceză, când de bălbaială.



Zanzarah

Unii spun că Zanzarah e un ego-shooter combinat cu ceva aventură.

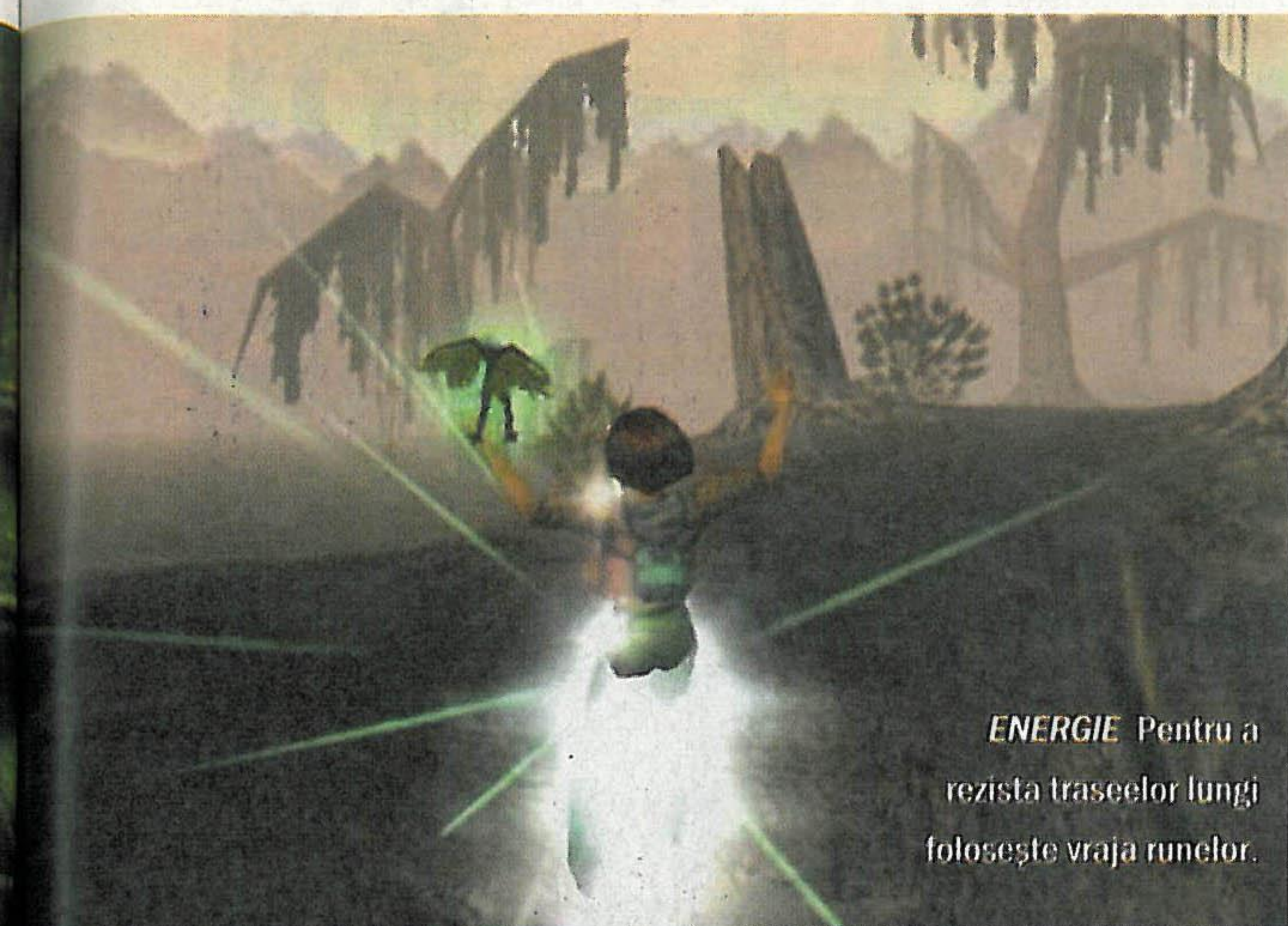
Alții îl numesc "Pokémon pentru adulți". Într-un fel, acest joc e unic.

Zână sau Gnom? E pericol oare când raza de acțiune a vrăjilor acestora e amenințată de adversari? Cel ce ar alege călăreț sau Superman ar trebui să meargă mai degrabă pe un Joker. Răspunsul corect este C: o fetiță, controlată de tine din perspectivă 3rd person. Amy, în vârstă de 18 ani, ajunge cu ajutorul zânelor în țara Zanzarah, țărâm despre care nimeni nu știe cu adevărat cui aparține. Zânele sunt aici pe post de arme vii și sunt menite să o sprijine în luptă. Ce să zic, vrăjile sunt culese dintr-o sumedenie de povești: vrăjești cu ochii, apar creaturi care înghit pietre, altele care scuipă foc, apar ciuperci zburătoare și arbori cu ochi - 77 de creaturi

diferite și 12 clase, fiecare cu punctele ei forte sau slabe. La început, Amy posedă doar o singură zână. Împreună cu aceasta cutreieră câmpiile alpine smălțuite cu flori, traversează cătune, vizitează puncte comerciale și încearcă să culeagă cât mai multe informații despre sarcinile pe care urmează a le îndeplini. Brusc însă, de prin grote și din spatele tufelor, apar tot felul de alte zâne care o invită pe cea a lui Amy la duel. Jocul își dă drumul.

La începutul unui duel, pătrundeți într-o arenă aflată într-o dimensiune paralelă, unele mari cât piramidele Maya, altele mai mici, formate doar din câteva platforme, iar altele, atât de futuriste,

încât ai impresia că mai lipsesc doar roboții. În vreme ce Amy așteaptă, controlezi zâna din perspectiva ego: tasta dreaptă a mausului acționează asupra aripilor care lovesc de trei sau patru ori, până când este necesară o pauză pentru a nu claca. Tasta stângă încarcă o vrajă de atac atâta vreme cât o ții apăsată și îi dă drumul în momentul în care lăsați tasta. La sfârșitul primelor confruntări, adversarii dumneavoastră aruncă prosopul și o iau la sănătoasa. Vă continuați apoi parcursul cu Amy și zâna sa pentru a căuta tot răul posibil. Bilele vrăjite - găsite, primite cadou sau cumpărate - vă ajută curând să înlănziți zânele, la finele unei confruntări, pentru a le



ENERGIE Pentru a rezista traseelor lungi folosește vraja runelor.



CONTACT VIZUAL Pentru a admira această așa numită „zână”, iată un screenshot. În joc e mai bine să stai la distanță.

aduce de partea dumneavoastră. Continuând cu îmblânzirea, veți ajunge să conduceți o întreagă echipă care nu va putea lupta în același timp, însă puteți face schimbări. Deoarece fiecare duel aduce puncte de experiență și crește puterea zânelor, e bine să fiți atenți ca fiecare zână să ia parte în mod egal la aceste dueluri. În rucsac încap cinci exemplare. Dacă, aveți mai multe, călătoriți prin transportul magic până la Londra unde vă puteți pune câteva rezerve. Cu fiecare nouă zână se deschid noi rute: dacă spre exemplu, vă este tăiată calea de o stâncă, aceasta poate fi îndepărtată doar de o zână a pietrelor.

În mare, totul se rezumă la „Învingătorul ia totul, iar acest lucru înseamnă că fiecare luptă pierdută poate să vă coste o zână. De aceea este foarte important să aprovizionați zânele în mod optim: cu băuturi, cu putere a vieții și a vrăjii și, bineînțeles, cu noi vrăji de atac și apărare. Când una dintre zâne a acumulat o anumită experiență, se trece la un salt în evoluție. Creaturile cresc în forță și în mușchi, lucruri de care se folosesc până în final pentru a înlătura răul necunoscut - apoi, fanii de zâne pe Internet mai lasă din grăsime.

OPINIE ERDEI JÁCINT



Găsesc că fiecare fragment al jocului e frumos. Ceea ce nu-mi place e mișcarea încoace și încolo între dulce și iute.

Îmi place să dezleg cuvinte încrucișate acompaniat de melodii Summ, cutreierând câmpii cu flori și păduri, traversând lacuri și cătune ale piticilor. Îmi par precum un copil ce soarbe din briza primăverii. Îmi place, de asemenea, să lupt în rolul zânei, întâlnind adversarul într-o arenă deschisă. Tu sau eu - este exact atât de fatalist precum trebuie să fie un shooter din perspectivă ego. De asemenea, îmi place să-mi dotez personajele cu fel de fel de vrăji, până când oricare dintre armatele adverse e copleșită de teamă. Ceea ce nu-mi place absolut deloc este trecerea de tip „du-te, vino!” între aceste părți. Nici nu mi-am încheiat bine conturile cu armata că imediat sare un alt adversar din ascunzătoarea sa. Pe de altă parte, atunci când mă aflu înfierbântat de duel și aș dori să continuu, sunt obligat să port niște dialoguri curioase cu drăguții pitici. Poate există și un fan al unui amestec gen Pokémon-Serious Sam. Eu, în orice caz, nu sunt!

PUNCTAJ ZANZARAH

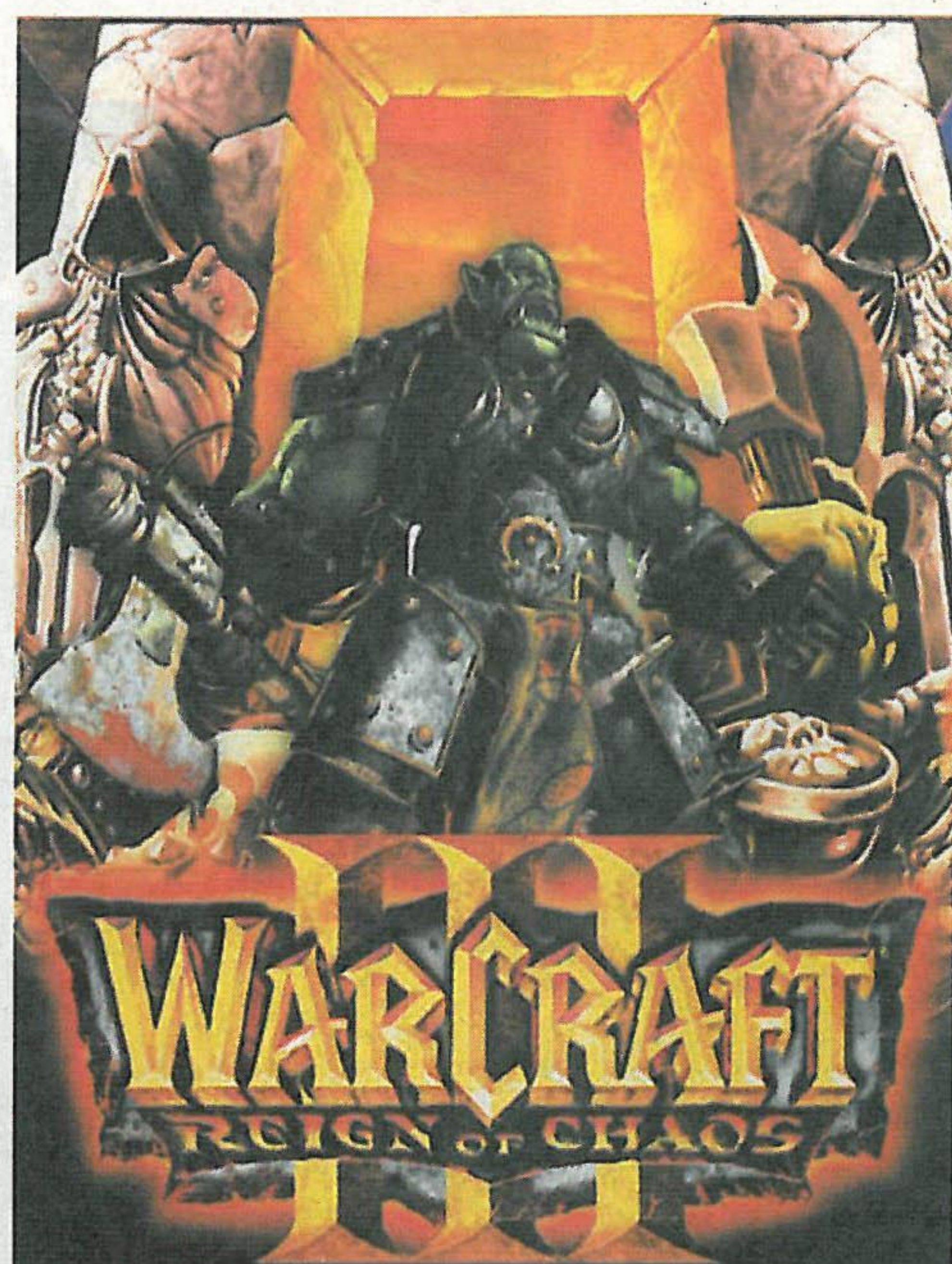
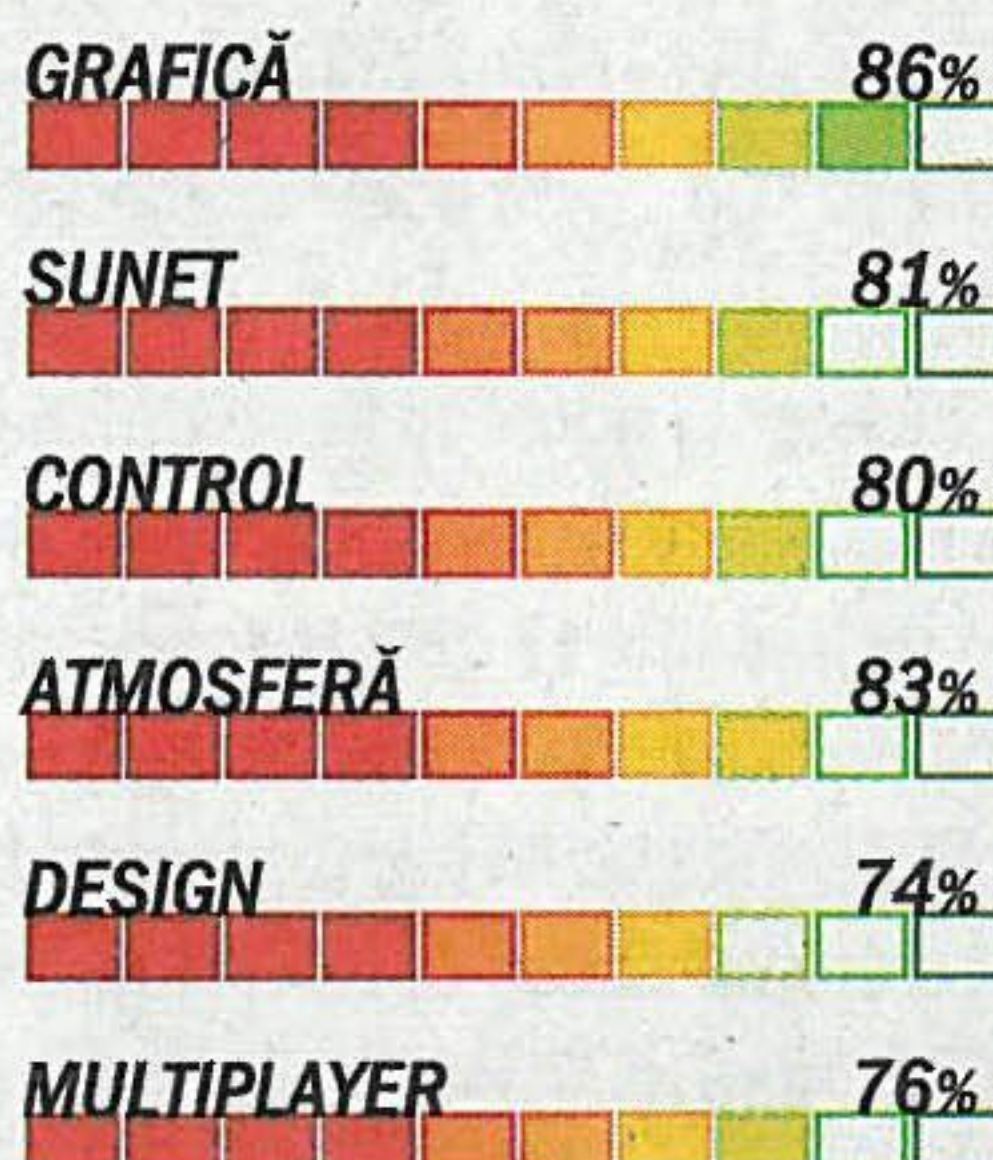
PRODUCĂTOR Funatics **DISTRIBUTOR** THQ

PREȚ cca 38,4 USD **TERMEN** a apărut

NECESAR CPU 500 MHz CPU 800 MHz
64 MB RAM 128 MB RAM
HDD: 660 MB HDD: 660 MB

SUPORT Open GL Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 6
Internet 6
1 jucător/pachet



Bătălia e în toi! Seniorii războiului te așteaptă la



Pentru lista completă puteți suna la
tel: 3306352; 3302375; 3304580;

tel/fax: 3306351

e-mail: monosit@rdsnet.ro

www.monosit.ro

Comenzile de pe site beneficiaza de
5% discount !!!

Ne puteți vizita și în

Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10
(blocul Sitraco Center din Piața Unirii)

Blood Omen 2



DIN SPATE Stilul de lovitură din spate este unic.



Nu trebuie nici măcar să salvezi lumea. În rolul vampirului, răspândești **teamă și groază**.

POLITICOS Dacă te afli într-o luptă, adversarii proaspăt sosiți așteaptă politicoși până când ești gata.

Vampirul Kain, cel ce a dormit 200 de ani, se trezește cum nu se poate mai rău: sarafanii au construit un stat în care cei însetați de sânge nu au loc. Incomod deci, și a venit vremea ca guvernul să cadă. Pentru aceasta, intri în pielea lui Kain și lași o dâră de sânge pe parcursul a opt niveluri. Primele ore de joc le petreci în oraș. Vei lupta împotriva hoților și îi vei dezorienta pe cei care se

ocupă de paza sarafanilor în port. Adversarii care populează aceste niveluri pot fi atacați cu ajutorul tastei Shift. Astfel, Kain se postează în fața adversarului și se poate abate în stânga sau în dreapta, poate împărți lovituri și poate desfășura diferite combinații de atac. Mai ușoară devine treaba atunci când găsești pe drum măciuci, săbii și securi. Cu acestea, loviturile devin

niște „specialități” brutale care se împotrivesc în mod cras inscripției „de la 16 ani”. Cu un singur clic, sângele va țâșni din adversar. Atunci când Kain atinge un anumit nivel al cantității lichidului roșu, crește limita rezistenței acestuia. Prin eliminarea adversarilor, acumulezi capacități speciale și un control gândit al acțiunilor, o mai mare forță în salturi și mai multă claritate.

OPINIE CIPRIAN TORJ



Citiți mai bine romanele Hortensiei Papadat-Bengescu, decât să jucați **Omen 2**. Sunt mai puțin plictisitoare.

Foarte sincer, îmi plac vampirii. Și mi-am dorit din tot sufletul să-mi placă **Omen 2**. De n-ar fi acele kitsch-uri de design: de ce trebuie să văd la fiecare adversar o secvență de aspirare a sângelui, care durează de fiecare dată trei secunde? E comic când vezi asta pentru prima dată și e okay a zecea oară – a o suta oară însă îți vine să rupi tastatura în speranța că aceste scene vor dispărea. Când vampirul moare, credeți-mă, e de plâns, deoarece puteți salva doar când programul permite acest lucru, ceea ce înseamnă că veți repeta la nesfârșit anumite scene. La ce-mi folosesc deci luptele incitante, peisajul minunat, imaginea eroului și personajului negativ Kain? Răspunsul: la nimic.

PUNCTAJ BLOOD OMEN 2

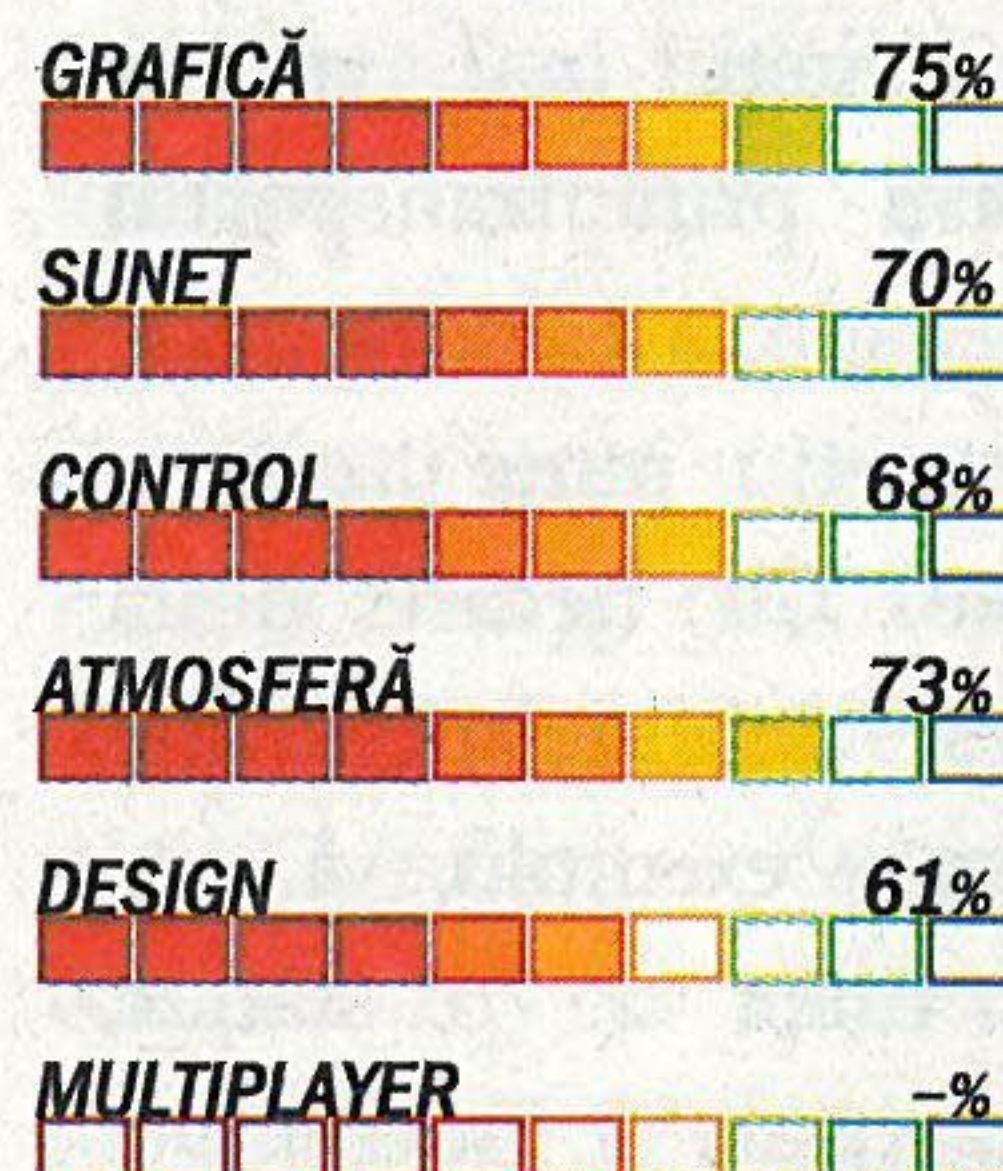
PRODUCĂTOR Crystal Dynamics
DISTRIBUTOR Eidos

PREȚ cca 38,4 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 450 MHz
128 MB RAM
HDD: 1.650 MB
RECOMANDAT CPU 800 MHz
128 MB RAM
HDD: 1.900 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet - 1 jucător/pachet

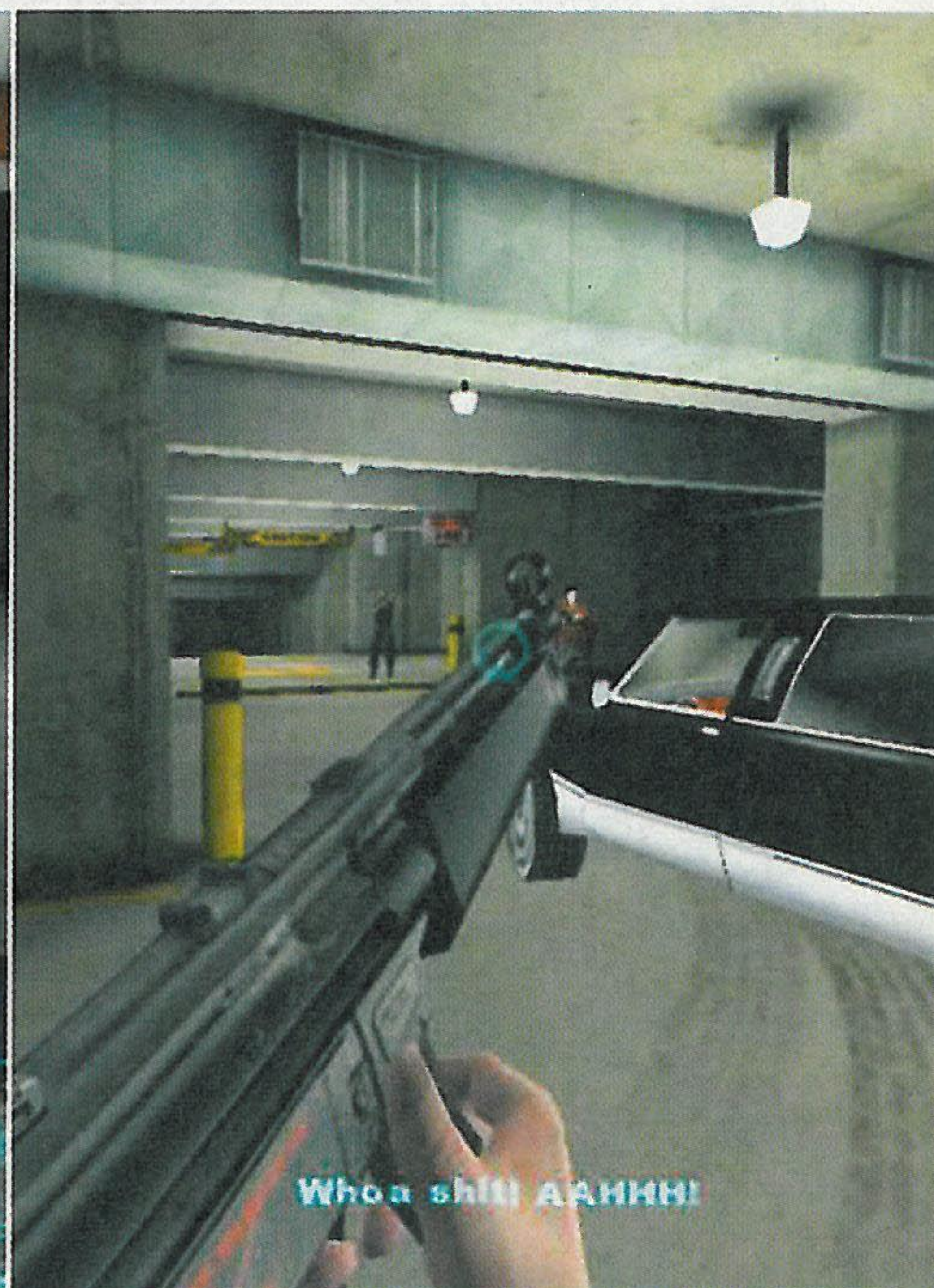


62

Die Hard: Nakatomi Plaza



MAI RAR la te uită,
câtiva pereți roșii!
Păcat că nu găsim mai
multe culori în această
clădire deprimantă.



Whoa shiii AHHHH!

Ca și în film, doamna McLane declanșează carnajul: se lasă **sechestrată de teroriști**, deși știa ce soț răzbunător are!

Transpunerea în joc pentru PC a binecunoscutului film de acțiune se menține foarte strâns legată de desfășurarea ostilităților din clădirea Nakatomi. În 30 de niveluri controlezi o figură ce se dorește a fi cea a eroului de acțiune John McClane, care mai degrabă e un tălamb cu voce pițigaiată. Pe interminabilele etaje ale acestui zgârie nori, totul e, cum s-ar spune, „gri cu cenușiu”: ușile sunt gri, pereții sunt gri, iar podeaua, la fel - Die Hard: Nakatomi Plaza

ne prezintă imaginea expresivă a unui coșmar. Teroriștii care vă stau în cale cu cele mai sofisticate arme aterizează parcă inconștienți - după sistemul unui shooter 3D clasic - direct în bătaia focului mitralierei tale. Aici jocul se ține de promisiunea care reiese din titlu. Căci adversarii sunt răpuși greu și este nevoie de o încărcătură întreagă pe care trebuie s-o introduci în corpul vreunuia pentru ca acesta să treacă pe lumea ailaltă! Fanii se vor bucura de scenele importate 100% din ecranizare: introduci

numele soției tale la recepție în computer, arunci un cadavru al unui terorist pe geam, iar vocea sergentului pământău Powell îți zgârie urechile permanent prin aparatul de emisie-recepție. În categoria „voiam să fac doar bine!” intră și chenarul de morală din partea stângă a ecranului. Cu cât țintești mai bine, cu atât moralul îți crește, iar cel al adversarului scade. Ca urmare, adversarii tăi rămân în defensivă, iar când e să atace, țințesc mai slab. Așa ar trebui să fie!

BEEP! Textul afișat în josul imaginii reprezintă ceea ce vorbește figura pe care o controlezi. Cam orgolios!

PUNCTAJ DIE HARD: N. PLAZA

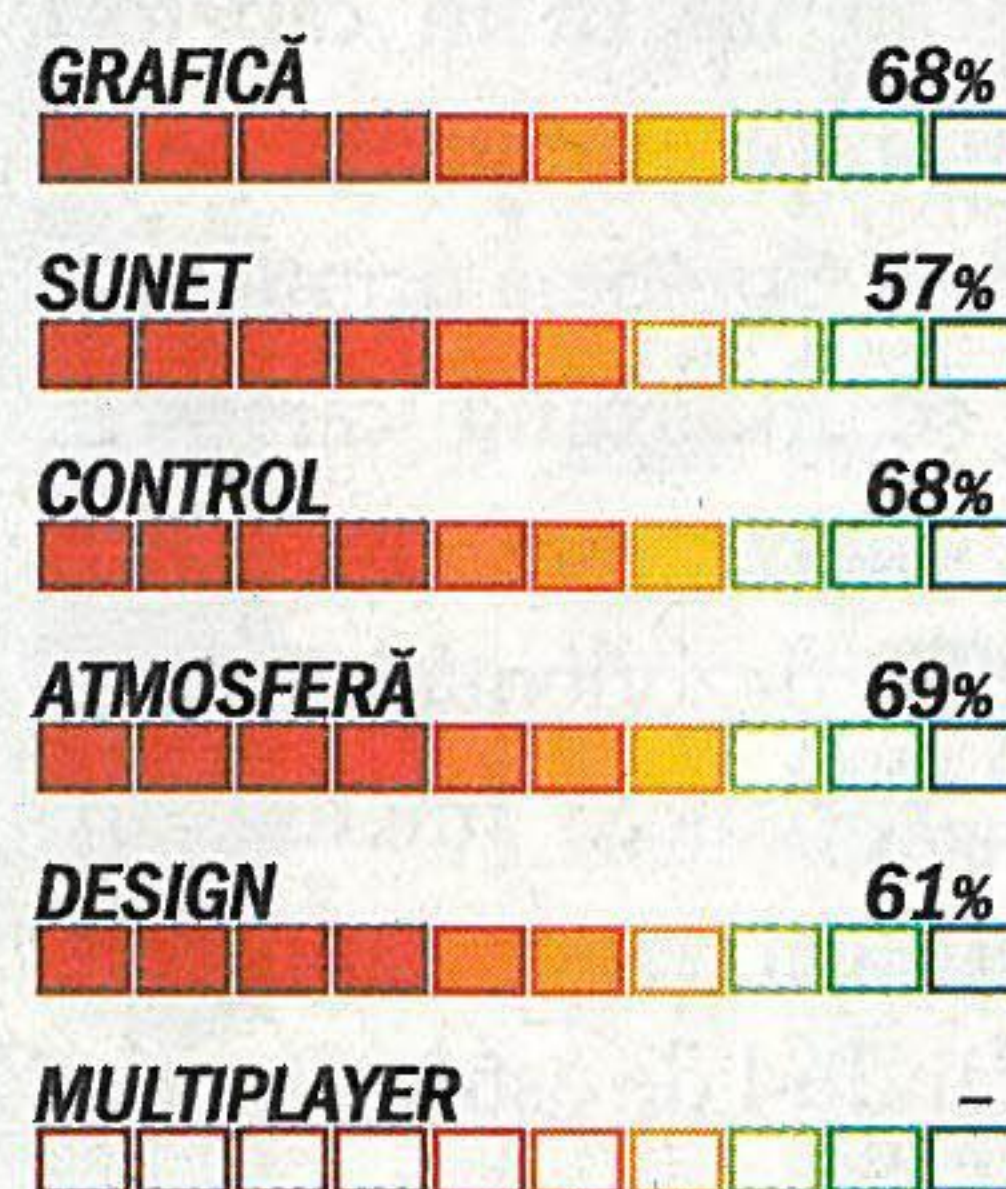
PRODUCĂTOR Piranha Games
DISTRIBUTOR Vivendi

PREȚ cca 38,4 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 660 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 860 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea - Internet -
1 jucător/pachet



61

OPINIE CIPRIAN TORJ

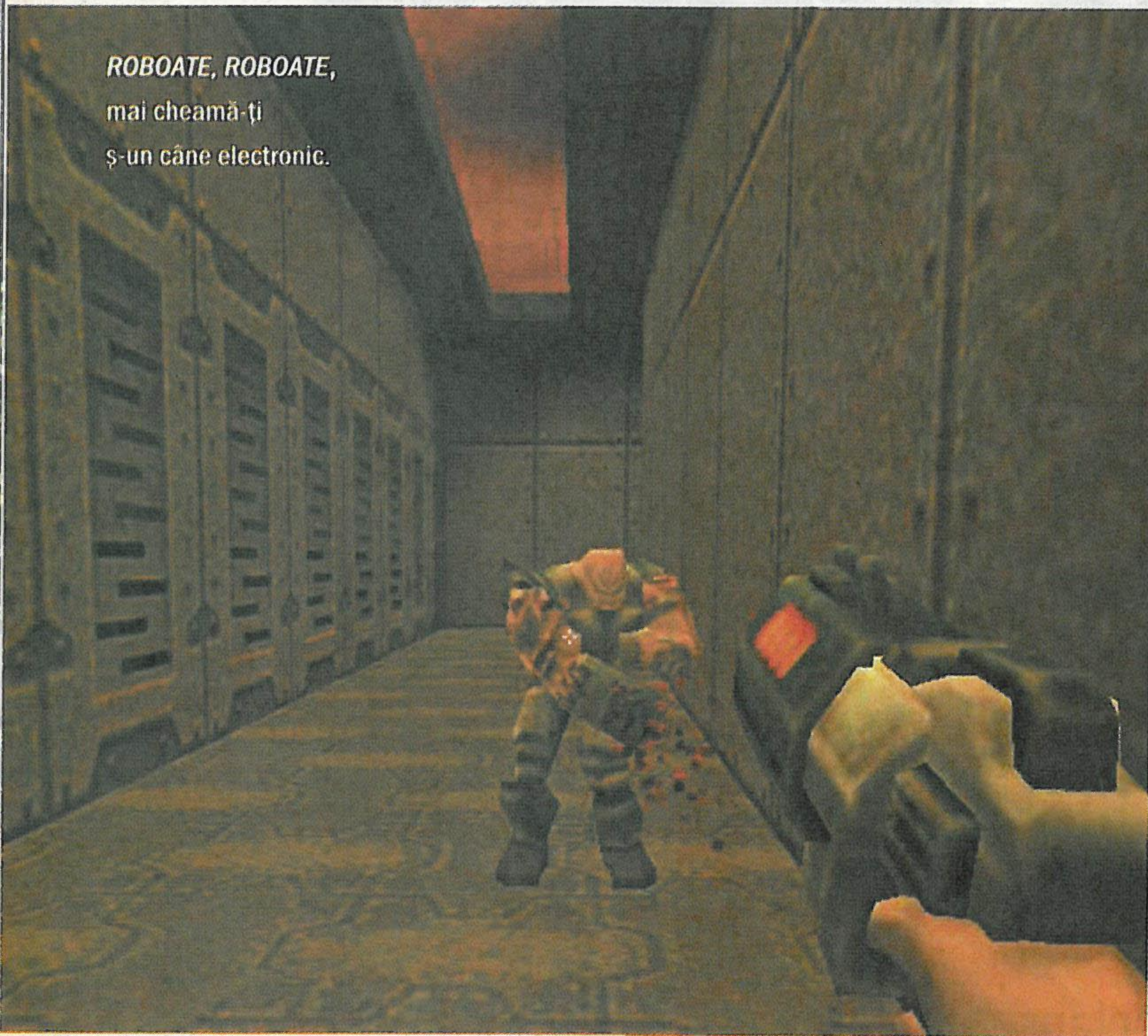


Un shooter mediocru, în care eroul McClane șchioapătă, la propriu și la figurat.

Se observă de la șapte poște că ideea directoare a jocului a fost aceea de a reproduce cât mai fidel scenele din film. Și transpunerea este atât de reușită, încât și de joc te saturezi urgent: nu mai vrei să-l vezi a doua oară. Jobul locotenentului McClane este - bineînțeles - acela de a salva lumea sau măcar blocul ocupat de teroriști. Pentru aceasta, super-eroul nostru caștește cu o consecvență de metronom tot ceea ce mișcă pe coridoarele clădirii. Probabil că bieții teroriști au auzit de undeva că Bruce Willis este cel care le ține urma, motiv pentru care fac în pantaloni de frică la ivirea lui și trag aiurea, împușcând mortal extinctoarele și schemele de evacuare atârnate pe pereți. Pentru rezolvarea puzzle-urilor nu este nevoie să absolviți Harvard-ul... puteți cere ajutorul femeilor de serviciu din Nakatomi Plaza. Așteptăm cu nerăbdare avionul deturat din partea a doua.

Old Goodies (IV)

ROBOATE, ROBOATE,
mai cheamă-ți
ș-un câne electronic.



PUN PARIU că îl fac
și cu pistolul ăsta
de doi bani!



MONȘTRILOR
ăstora le-au fost
grefate niște
ditamai rotativele
în antebraț.



Pământul s-a cutremurat din nou: **Quake II a aterizat în PC-uri!**

Mercenarul încorsetat în armuri obosite, stropite de sânge dușman, aleargă rănit pe o pasarelă înaltă. Gânduri tot mai sumbre încolțesc sub casca protectoare: "...cu shotgun-ul nu voi putea rezista mult timp! Trebuie să mă întorc în camera subacvatică, să înhaț rocket launcher-ul înaintea mocofanilor. Noroc că am dat peste Quad Damage tocmai la timp. Uite-i, bastarzii! Degeaba trag de la distanța asta, nu prea am șanse. "Își ia avânt puternic, sare și aterizează în capetele următorilor îmbulziți pe o platformă. Spulberă primul cap pătrat și, încărcând carabina, topăie nebunește în jurul inamicilor dezorientați. Face o gaură roșiatică imensă în pieptul cel mai apropiat, vindecându-l de astm. O rotire scurtă și un altul cade trăsnet.

Un glonte de pistol se abate asupra lui, dar armura își face datoria. În schimb, costumul celui care a îndrăznit nu poate împiedica proiectilul enorm să-i perforzeze vintrele. Relaxat după victoria facilă, mercenarul are o clipă de neatenție. Nu observă racheta lansată de departe decât în momentul în care aceasta i se lipește de retină, explodând. Cam asta se întâmplă în **Quake II**!

Serie destul de prolifică (se așteaptă partea a 4-a), **Quake** încearcă cu această continuare reeditarea succesului enorm, dobândit cu ceva timp în urmă, știrbit oarecum de veșnicul rival, Unreal. Însă, deși a fost anunțat un shooter revoluționar, **Quake II** a beneficiat de un engine nu cu mult mai performant decât primul, grafica fiind cam prăfuită pentru un titlu atât de mare. Marele atu îl reprezenta însă modul multiplayer, excelent din punctul meu de vedere (și a încă câteva milioane de gâneri). A fost cu adevărat marea achiziție a noului **Quake II** și, totodată, motivul pentru care predecesorul său a sucombat între timp. Din acest moment va începe eterna luptă pentru supremația în materie de multiplayer, între seria **Quake** și seria **Unreal** (o viitoare confruntare va fi meciul direct **Unreal Tournament 2003 - Quake 4**).

Singleplayer-ul lui **Quake II** ne-a purtat printr-o grămadă de hale, centre de comandă, depozite, coridoare subterane, aglomerate cu puzzle-uri care nu necesitau cunoștințe de fizică cuantică și cu adversari bătuți în cap (mai țineți minte băieții aceia cu aripi ridicole?). Atmosfera jocului a fost cam prea tristă, cel puțin pentru mine, care îmi amintesc că mă simțeam teribil de singur și deprimat după 4-5 ore de **Quake II**. Degeaba s-au dat

peste cap cei de id Software, în frunte cu Carmack, și l-au adus pe Rob Zombie pentru tema muzicală. Quakerii hardcore mă vor înjura poate, dar ceea ce vreau să subliniez este diferența mare dintre single și multiplayer. Satisfacția de a-ți zdrobi prietenii în rețea (cu toate că nu existau decât două moduri: deathmatch și cooperative) nu se poate compara cu monotonia nivelurilor single în care într-adevăr erai "singurul jucător".

Recunosc că mai încing și acum câte un deathmatch pe harta mea preferată, The Edge. Și atunci, vă întrebați, cum oi fi jucând un Capture de Flag sau un Domination? Păi, vă spun eu cum: **Unreal Tournament...**

CIPRIAN TORJ

Gustărică sau meniu complet?



Recent am avut o discuție cu niște prieteni pe tema jocurilor, în special cea a RPG-urilor. Printre numeroase alte teme a apărut și cea a timpilor de joc. Cu

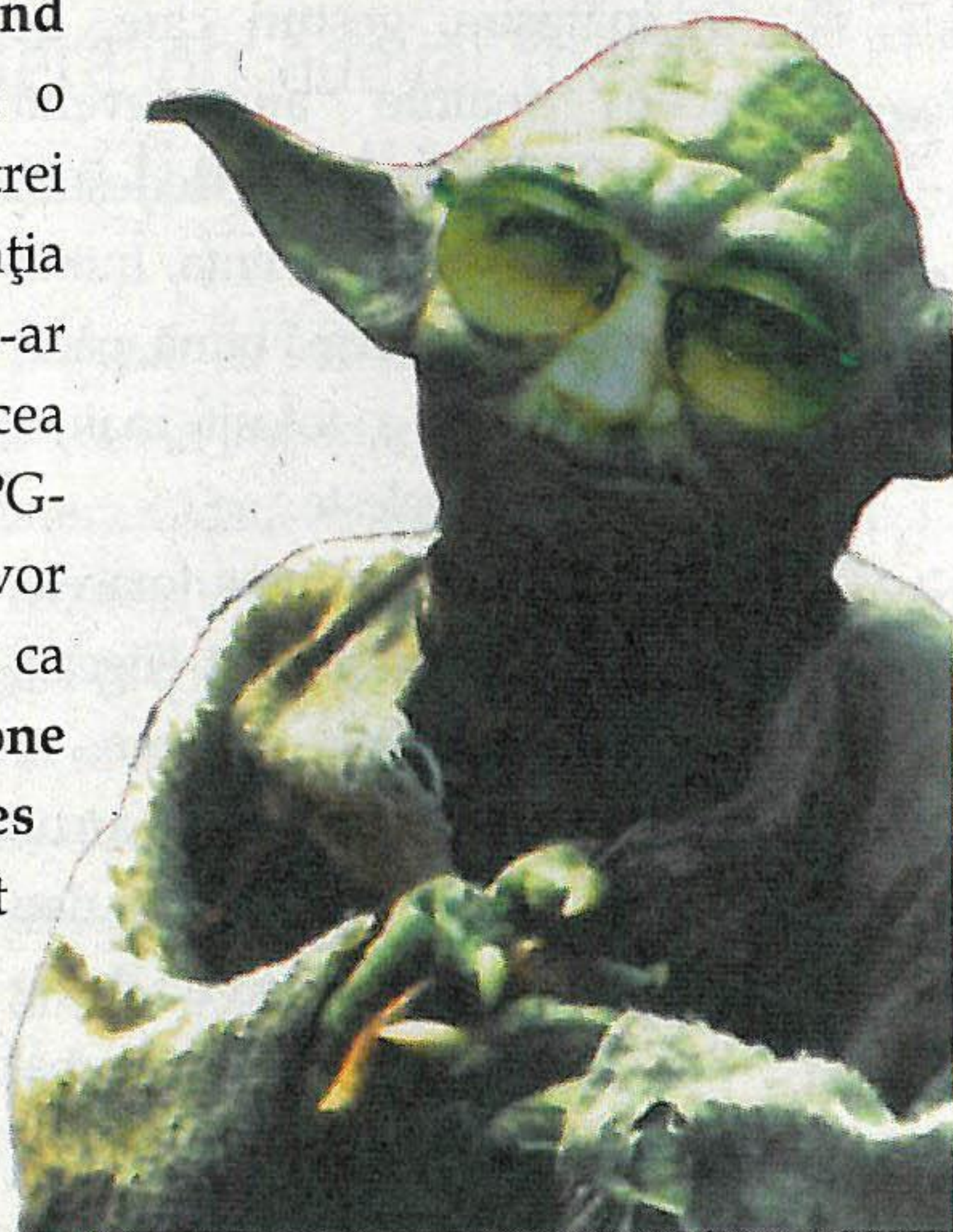
alte cuvinte, s-a produs o ciocnire de idei în ceea ce privește durata unui joc. Acest mic conflict nu este caracteristic pentru două persoane, ci mai mult pentru două grupări. Unii sunt adepții jocurilor scurte care să nu dureze mai mult de 2-3 zile, alții optează pentru îndelungatele **Daggerfall** sau **Morrowind**. În cadrul primei tabere există mici neînțelegeri: unii spun că jocurile trebuie să fie mai scurte pentru a fi mai intense, alții afirmă că o scădere a duratei ar duce la o creștere a calității. Există totuși un motiv comun: "să nu ne fure prea mult timp de la celelalte activități". Cea de-a doua grupare, din care fac parte și eu, de obicei combate argumentele primei părți cu cele proprii, pentru a-și justifica

săptămânile petrecute în fața monitoarelor. Să nu uităm că și un joc scurt poate să fie de proastă calitate. Un exemplu foarte bun în acest sens îl constituie **Nox**, un RPG mediocru și foarte scurt. Povestea jocului se învârtă în jurul unui tânăr obișnuit, din secolul XX, care aterizează într-o lume mistică, unde colectează piesele unui staff magic și trebuie să învingă o vrăjitoare malefică. Poți să alegi doar între trei clase de caractere: Conjurer, Mage și Warrior. Inventarul este mic, nu există item-uri magice și inamicii erau retardați virtual. Prima parte a legendarei serii **Diablo** era într-adevăr scurtă și intensă. Dar dacă ne gândim la modul în care se precipitau evenimentele în **Baldur's Gate** sau **Icewind Dale**, clasici ai genului, cu o durată de joc compusă din trei cifre, putem să negăm afirmația conform căreia epopeile PC n-ar fi "vii". Ultima afirmație pare cea mai dificilă, sau poate nu? RPG-urile de mărime gigantice nu vor să substituie viața reală, jocuri ca **Planescape Torment**, **Darkstone** sau **Blackstone Chronicles** aduc doar un element pierdut din aceasta. Este vorba de un proces din istoria umanității pe care s-a așternut praful uitării: inițierea. Prin această

evoluție se transformă flăcăul în bărbat, purtătorul de săbii în cavaler și ucenicul în vrăjitor. Acest proces necesită ceva timp și nu poate fi rezolvat într-un joc doar în câteva ore.

Singura concluzie la care am putut ajunge este aceea că există multe feluri de RPG: bune și excelente, scurte și lungi, pentru începători și pentru avansați, real-time și turn based, hack'n'slay și de școală veche. În deosebirea acestora nu contează neapărat durata de joc, ci feeling-ul trezit în conștiința, iar apoi în subconștiința jucătorilor, aceștia ajungând să se confunde într-o anumită măsură cu caracterele din joc.

ERDEI JÁCINT



ADVENTURE

RPG | Adventure

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri RPG și de aventură ale cititorilor PC Games:

- NOU 1** **Morrowind**
RPG | Bethesda
- ▲ 2** **Dungeon Siege**
Action RPG | Microsoft
- ▼ 3** **Baldur's Gate 2**
RPG | Virgin Interactive
- ▼ 4** **Diablo 2: LoD**
Action RPG | Vivendi
- ▼ 5** **Gothic**
Action RPG | Shoebox
- 6** **BG2: Throne of Bhaal**
RPG | Virgin Interactive
- 7** **Myst 3: Exile**
Adventure | Ubi Soft
- ▼ 8** **Dark Age of Camelot**
MMORPG | Wanadoo
- 9** **Icewind Dale: HoW**
RPG | Black Isle
- NOU 10** **Planescape Torment**
RPG | Black Isle



Morrowind

Ai vrut și tu în copilărie să devii cercetător al adâncurilor sau astronaut?
Să descoperi locuri, în care nu a mai fost nicio dată vreun om? Atunci joacă Morrowind.
 Și devino din nou copil!

Tăcere... Doar vântul mai sușotește printre stânci... Luna își întinde fulgerarea palidă ca să lumineze scena de la picioarele mele, o idee bună să sar pe această colină, căci iată-l acolo - primul meu obiectiv. Respirația îmi este îngreunată după fugă, mai bine mă opresc un pic ca să-mi trag sufletul - între timp îmi scot arcul, dar țin la îndemână spada și scutul și repet în gând vraja de însănătoșire, gesturi care, de acum înainte au devenit automate. Tipul de dedesubt nu-mi remarcă prezența. Întind arcul în liniște, armă bună, păcat că cel care l-a folosit înainte a fost ucis mișelește.

Mai bine să ținesc toracele, mă concentrez și trag! Săgeata zboară către ținta pe care... o ratez! Tipul își scoate și el arcul, lucios și alb ca fildeșul - îmi dau repede seama că este un Long Bow. Intuiesc că este ceva mai abil decât mine și abandonez arcul în favoarea bătrânei mele

spade și a scutului și decid să-i sar în cărcă. Mă pun pe alergare în zig-zag în josul dealului. În timp ce alerg drept spre el îmi pregătesc lovitura: oțelul străpunge armura ușoară și adversarul cade într-o baltă de sânge. Încă mai are arcul și, cât timp este inconștient, i-l iau cu mișcări rapide; nu trebuie să-i dau posibilitatea să-și revină. Constat că a murit încă de la prima lovitură, și acum zace la picioarele mele, un sărăntoc: vreo zece monede, haine de duzină și un arc pe care e în stare să-l facă orice meșter.

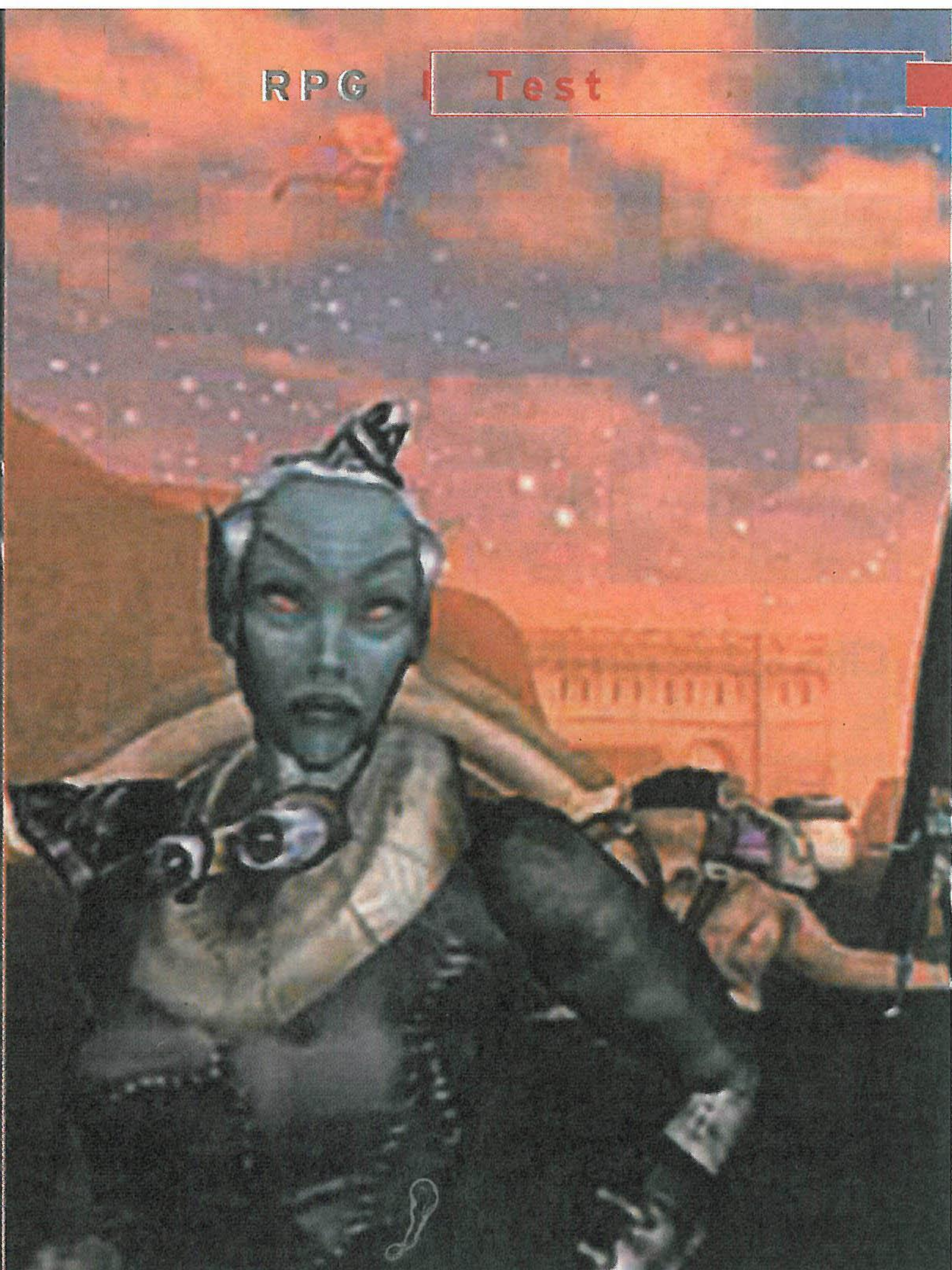
Ultima realizare a băieților de la Bethesda este o capodoperă a filosofiei libertății de interpretare, de abordare și de joc existente în lumea RPG-urilor.

La începutul jocului ești eliberat, atât în sensul propriu cât și în cel figurat al cuvântului. Totul începe pe navă cu prizonieri pe coasta continentului elfilor întunecați - **Morrowind**. Eliberarea ta are loc din porunca

personală a Împăratului. Pentru moment este încă neclar de ce acesta este preocupat de soarta ta. În timp ce ești condus pe punte, din boxe sună un imn epic, compus de Jeremy Soule, care ar putea constitui foarte bine coloana sonoră a filmului Stăpânul Inelelor. Deținutul de lângă tine vrea să afle numele tău. Următorul curios este un paznic, care întreabă de proveniența ta, permițându-ți astfel să-ți setezi rasa. Faza de creație a alter ego-ului este complexă și stimulantă, fiind indicat să te uiți bine la început la toate abilitățile majore și minore pe care vrei să le acorzi și la rasa personajului tău... Poți alege din zece rase: felinele Kahjit dau hoți excelenți, Argonienii se dovedesc a fi magicieni foarte buni, iar Redguard sunt imbatabili în lupta de la apropiere. Mai bine lași în voia sorții alegerea abilităților răspunzând la întrebările tipice seriei **Ultima**,



FIR-AR SĂ FIE! Nu faci altceva decât să deschizi o ușă și uite cu ce te trezești în față!



sau, dacă te cuprinde o inexplicabilă slăbiciune, poți alege una dintre multele clase predefinite. Fie că alegi dintr-o listă amplă de meserii posibile, răspunzi la o serie de întrebări și lași să ți se „proceseze” pe baza răspunsurilor date clasa care ți se potrivește, ori inventezi o profesie nouă. Pentru asta trebuie să apelezi la cele 27 de aptitudini din joc. Câte cinci dintre acestea sunt aptitudinile tale primare și secundare, restul rămâne „mai la urmă”. Dacă vrei să joci cu un knight, ți se oferă aptitudini ca long sword, armuri grele și poate chiar și priceperea în învățarea cuvintelor. Teoretic poți crea și juca 480 de miliarde de clase de caractere. Să nu spună nimeni că nu se găsește câte ceva pentru toate gusturile! Aptitudinile constituie și baza pentru scripitorul sistem de caractere. Odată încheiată crearea personajului și învățați primii pași pe care trebuie să-i faci pentru a începe aventura, o

poartă se va închide în spatele tău și te regăsești în mijlocul unei străzi dintr-un sat îndepărtat. Ți dorim mult succes, căci acum, mai mult ca niciodată, destinul tău se află propriile-ți mâini.

Morrowind este un 1st person RPG, cu posibilitatea de modificare a perspectivei în 3rd person prin simpla apăsare a unei taste. Oricare ar fi alegerea ta, instrumentele oferite pentru controlul jocului sunt de o simplitate și, în același timp, complexitate dezarmante. Simplul clic dreapta va deschide meniurile interfeței, pauzând automat jocul, chiar și în mijlocul unei lupte. Interfața constă în diferite ferestre modificabile după poziție și mărime după bunul plac, utilizând o navigare tipică sistemelor operative cu ferestre mouse driver. Tasta

În Morrowind, singurele granițe sunt doar fantezia ta, jocul îți oferă într-adevăr toate libertățile pe care ți le poți închipui.

stângă a mouse-ului declanșează un atac cu arma selectată, cea dreaptă deschide meniul cu toate ferestrele importante, ca hartă și inventar, iar eroul îl deplasezi cu tastatura. Odată cu inventarul încep să apară însă problemele. Înainte de toate nu există o identificare clară a cantității de aur pe care o deții, astfel ești constrâns să observi direct icon-ul aurului și numărul înscris dedesubt. A doua problemă se datorează micimii cronice a căsuțelor care reprezintă obiectele. Asta comportă o identificare dificilă, constrângându-ne să ne bazăm continuu pe omniprezentele tool tips. În jocuri ca **Baldur's Gate** artefactele își aveau povestea lor, aspect care creștea implicarea în lumea jocului și nevoia de a purta item-uri unice. În **Morrowind**, îți poți crea propriul item magic al visurilor tale. Interfața este

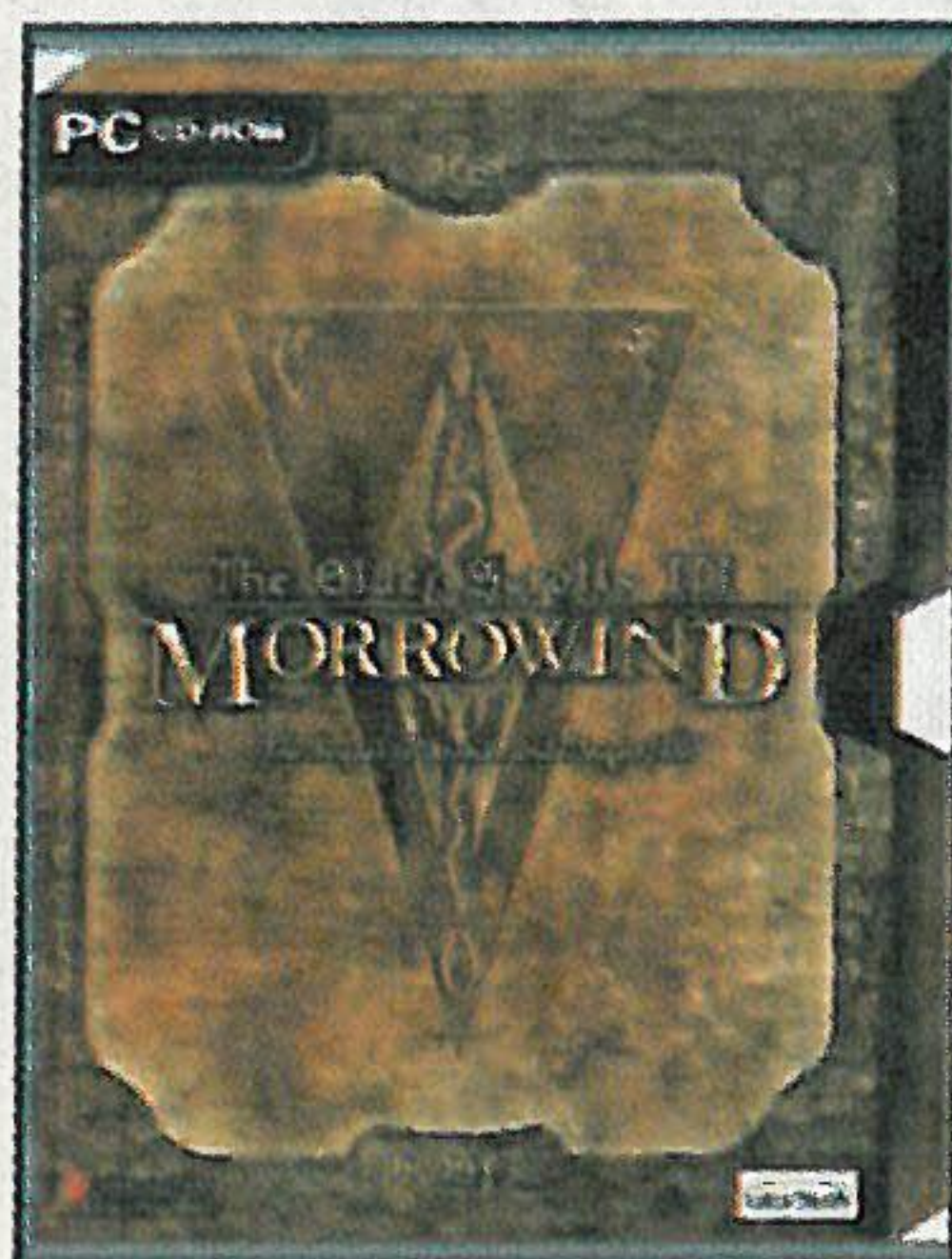
completată de harta care este împărțită în două nivele de detaliu, nivelul "world" care arată macro-ariile vizitate și nivelul "local" care arată în detaliu parcursul nostru. Locațiile vor fi însemnate automat pe hartă pentru viitoare consultații.

O atenție aparte merită jurnalul - nu te afli în fața jurnalului din **Planescape Torment** sau **Wizzardry 8** - însă îți este prezentat șirul tuturor evenimentelor importante cu link-uri care te vor duce la detalierea cuvintelor cheie activate (trebuie spus că după o săptămână de joc nu mai poți folosi jurnalul, dat fiind că quest-urile rezolvate nu sunt șterse și totul apare cel puțin dezordonat).

În **Morrowind** a fost preferat un sistem de avansare a personajului skill oriented, cu cât este mai mare folosirea unui skill, cu atât mai avansată va fi cunoașterea acestuia. Nu există

DETALIIAT

Modelele caracterelor arată splendid. Dacă acest **Winged Death** nu ar fi atât de malefic, l-ai putea invita liniștit la cină.



TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- zece rase
- 27 de aptitudini
- șapte școli de magie
- 500 de vrăji preconfigurate
- 3.244 NPC-uri
- 217 de specii diferite de monștri
- cantitate de text: 900.000 de cuvinte

În comparație

GRAFICĂ

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
Bogăția detaliului în lumea jocului	82	82	85
Bogăția detaliului la obiecte	89	86	91
Multitudinea în joc	75	79	90
Animațiile obiectelor	86	72	74
Efecte	79	78	75
	82	87	92

SUNET

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
Muzică	84	80	84
Efecte de sunet	90	83	91
Voci / Comentariu	82	76	88
	81	79	76

CONTROL

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
Confortabilitate / Navigare	90	73	89
Precizia controlului	90	67	89
Vedere largă / Perspectivă	90	73	90
	90	80	88

ATMOSFERĂ

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
Captivant / Surprize	89	84	91
Apropierea de realitate / Credibilitatea	87	85	94
Story / Dialog / Comentariu	92	85	92
Înscenarea	91	83	90
	84	71	88

DESIGN

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
Complexitate / Profunzimea jocului	88	82	88
Ușor pentru începători	92	81	94
Balansul între gradele de dificultate	68	70	60
A.I.	87	74	85
Inovații	68	79	75
	88	63	90

MODUL MULTIPLAYER

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind
Atractivitatea modului	59	-	-
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	67	-	-
Possibilitățile meniului	61	-	-
	64	-	-

Pro & Contra

- + Animații fantastice ale apei
- + Efecte meteorologice realiste
- + Modele foarte detaliate
- Animații pe alocuri colțuroase
- Peisaje puțin monotone

- + Cadru muzical epic
- + Efecte realiste
- + Speech profesionist...
- ... este însă rar utilizat.

- + Se descurcă cu surprinzător de puține hotkey-uri
- + Liber configurabil
- Pe calculatoare lente e imprecis și agățător

- + Lume de joc perfect lucrată
- + Story principal amplu și nenumărată întâmplări secundare
- + Libertate completă de acțiune
- Secvențe intermediare rare

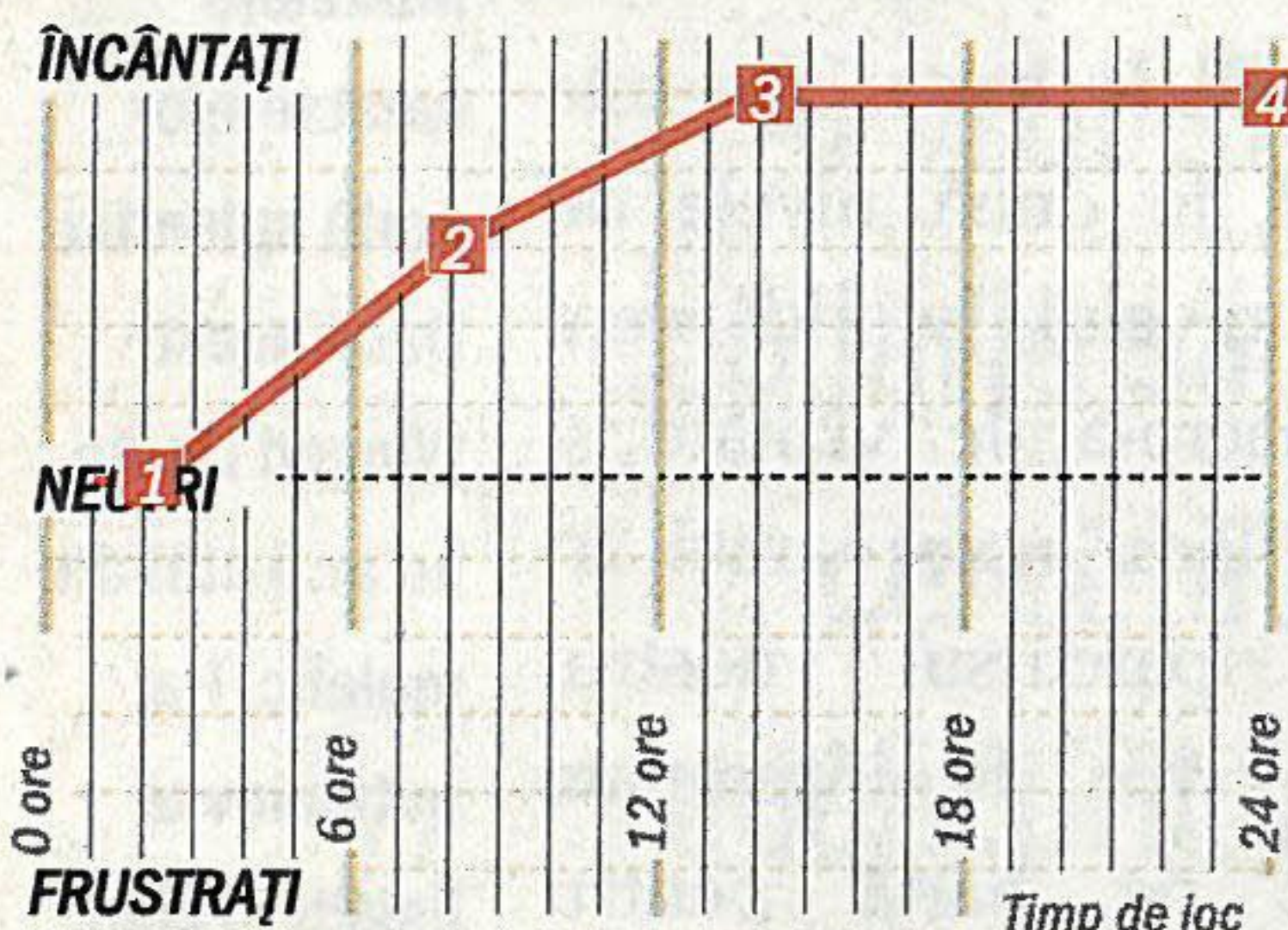
- + Mai complex nu se mai poate
- + O idee inovativă e urmată de cealaltă
- În pofida mini-tutorialului, e prea mare și prea complex pentru începători
- Adversarii nu sunt întotdeauna inteligenți

LEGENDĂ
■ Mai slab decât jocurile luate în comparație
■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

Cifre & date

Gen:	RPG
Jocuri asemănătoare:	Gothic, Baldur's Gate 2
Producător:	Bethesda Softworks
De același producător:	Daggerfall, Battlespire, Sea Dogs, Redguard
Publisher:	Ubi Soft
Site oficial:	www.morrowind.com
Site-ul publisherului:	www.ubisoft.com
Site-ul producătorului:	www.bethsoft.com
Recomandarea de vârstă:	peste 12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca 40 USD
Conținutul pachetului:	2 CD-uri, manual, hartă
Durată medie de joc:	cca 100 de ore

Graficul motivației



1 Întâi să ne orientăm. Lumea e atât de uriașă, încât trebuie să-ți cauți întâi o bază de plecare.



2 Breasla magicienilor, uniunea hoților sau totuși asasinii? Primii pași te fac curios.



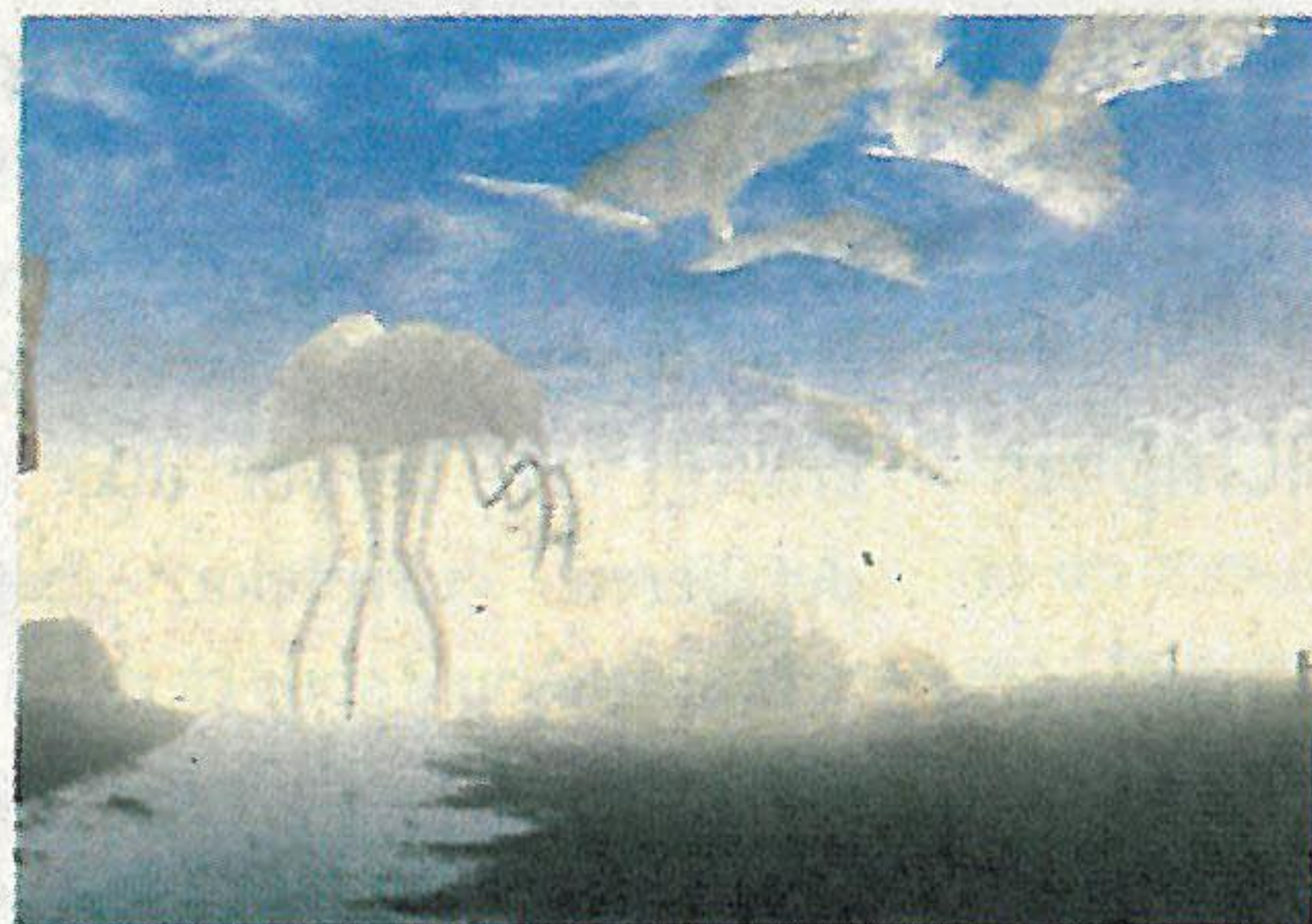
3 Story-ul demarează, te-ai acomodat în lume și în sfârșit te atrag multe posibilități.



4 Ei băiete, câte nu sunt aici. Experimentezi cu aptitudini, descoperi locuri noi ... satisfacție pentru luni de zile.

Verificarea sistemului

Morrowind utilizează engine-ul NetImmerse optimizat pentru DirectX 8. Pentru a obține toate efectele grafice ai nevoie de cel puțin un GeForce3 Ti sau un Radeon 8500. Versiunea noastră de testare a necesitat un PC foarte performant. Morrowind a început să ruleze relativ fluid începând de la 1,4 GHz, 512 MB RAM și GeForce3 Ti. Însă nici cu acest sistem nu poți juca la detalii maxime. Pentru a mări performanța, trebuie să reduci puternic „Realtime Shadows” și „View Distance” și să joci cu o rezoluție mai mică.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

VA URĂM DIN SUFLET,
BUN VENIT! Tipii ăștia
nu se folosesc de
bătele de baseball
pentru a repara mașini.
E vremea să dispărem.

CULTURĂ! Să mai
spui că cultura ne
ajută la nimic!

Acum luptătorii
trebuie să știe să
oitească pentru a
putea lupta mai
bine.

Vivec had not been among his
people all the days of his pre-life

Take 1

so he stayed silent and let the
Chimer in the caravan think that
the simulacrum was broken and
empty.

A Chimeri warrior, who was
protecting the caravan, said,
'Look here how the Dwemer try
to fool us as ever, crafting our
likenesses out of their
flesh-metals. We should take this
to the capital and show our
mother Ayem. She will want to
see this new strategy of our
enemies.'

But the merchant captain said, I
doubt that we shall be paid well
for the effort. We can make more
money if we stop at Noormoc

Next 2 Close

OPINIE ERDEI JÁCINT



Un joc care va aduce nopți
albe unora

Ceea ce m-a prins foarte mult în acest game este generarea caracterului. Deosebit de interesantă este opțiunea de a-ți stabili clasa, răspunzând la niște întrebări multiple-choice. În plus apare și acel zodiac care-ți oferă abilități speciale. Despre grafică nu cred să vă pot spune ceva nou: jocul arată deosebit de bine, dar ca să-l poți savura ai nevoie măcar de un GeForce 2. Uriașa libertate din joc și multitudinea posibilităților sunt uneori derutante, neștiind care quest să-l începi primul, sau cărui zvon să-i dai ascultare. Vă sfătuiesc să fiți prudenți în dialogurile cu personajele, în special la capitolul Persuasion, deoarece puteți să câștigați, dar puteți să și pierdeți mulți prieteni. În afara pretențiilor exagerate de hardware, n-am găsit prea multe defecte la Morrowind.

însă puncte de experiență. Dobândești treptele de experiență prin utilizarea aptitudinilor primare și secundare. Un magician care face vrăji și mai bolborosește ceva la amestecarea unei licori magice, evoluează mult mai repede decât colegul său care crede ferm că trebuie să învârtă toporul și sabia. Totuși, cine vrea ca magician să folosească ciomagul, o poate face, dar fără să emită pretenții prea mari. Personajele multi class sunt și ele accesibile, dar sunt greu de jucat fiind recomandate mai degrabă celor avansați. Ca să urci o treaptă de experiență trebuie sporite zece aptitudini ale căror valori se pot situa între 0 și 100.

Odată intrat în joc îți devine repede clar cât de multă libertate ai. Poți intra în breasla hoților, deveni membru în frăția luptătorilor, sau să te duci decis în primul dungeon ca să căsa-pești câțiva monștri. Sau, sau... Limitele în Morrowind sunt constituite doar de propria-ți imaginație. La prima vedere, pericolul de a te pierde în posibilitățile nelimitate pare a fi

mare și te trezești fără să vrei că-ți zboară gândul la precursorul Daggerfall. Story-ul e tare de tot: o epidemie distrugătoare cuprinde ținuturile, în același timp un cult misterios adună tot mai mulți adepți și profetia despre renașterea unui lider elf întunecat probabil nu este doar o poveste. Morrowind este un joc extrem de profund, necunoașterea locului în care te afli și a lumii înconjurătoare îți impune interacțiunea cu orice formă de viață întâlnită. Raportul cu celelalte persoane depinde, înainte de toate, de simpatia pe care acestea o vor manifesta față de tine, chiar dacă își pot modifica atitudinea prin puterea ta de convingere. De la cei pe care îi întâlnești poți primi informații sau quest-uri. Designerii de la Bethesda au proiectat toate amănuntele, inclusiv locurile pe care le vizitezi, cum ar fi dungeon-uri, cripte etc. S-a terminat cu sistemul mecanic de generare random a quest-urilor și dungeon-urilor, aici orice lucru este născut de fantezia omului.

Luptele sunt în timp real și va trebui să ții cont de trei condiții: viața, rezerva magică și oboseala. Prima și a treia sunt importante pentru a putea lupta și supraviețui. Adversarii sunt foarte mobili și nu vei găsi milă în ochii lor atunci când, doborât de oboseală, inamicul te va lua snopi în bătaie. În cazul în care, dintr-un motiv sau altul te vei afla în necesitatea de a lupta pentru supraviețuire, mai bine scoate spada și vinde-ți scump pielea!

Sistemul de luptă se dovedește foarte interesant și generator de adrenalină, suficient de strategic datorită necesității de a gestiona parametri multipli ca mișcarea, lovitura, rănille, oboseala și potențialul magic.

E greu de descris cum se joacă mai exact Morrowind: depinde complet de cum vrei tu să-l joci. Acesta-i secretul. Cine nu se poate obișnui cu Morrowind nu se va putea bucura de el. Bethesda ți-a dat toate posibilitățile, nu-ți rămâne decât să le folosești cum vrei tu!

OPINIE CIPRIAN COROIANU



Morrowind este cea mai
fascinată lume de joc
în care m-am mișcat
vreodată.

Cu câteva luni în urmă jucam Gothic fascinat de libertatea și poezia rătăcirii prin lumea jocului, liber și stăpân al destinului meu: era ca un drog. Înainte de apariția lui Morrowind mă gândeam la Daggerfall, care însă rămâne prea mecanic și casual. În sfârșit, îmi cade în mâini Morrowind, cărui nu-i înțeleg la început toate posibilitățile, frumusețea și geniul. Mă bucur ca un copil și mă fac nevăzut câteva zile. În sfârșit! l-am găsit! Și prin el am regăsit acel sens al poeziei, al libertății neîngrădite, prin el sunt conștient de posibilitățile mele, destinul meu este în mâinile mele, iar nu pradă unor magii oculte. Morrowind e vast, imens chiar, te implică total și este deschis oricărei idei de joc care ți-ar veni în minte. E aidoma unui papirus pe care a fost desenată o lume unde, ca niște copii care fac primii pași, începem să ne scrijem propria poveste, unică, originală și de nerepetat. Veți decide totul singuri: care să fie rolul vostru, care să fie destinul vostru, cum să vă trăiți viața. Morrowind vă așteaptă: este un semn pe care îl veți lăsa în lume.

PUNCTAJ MORROWIND

91

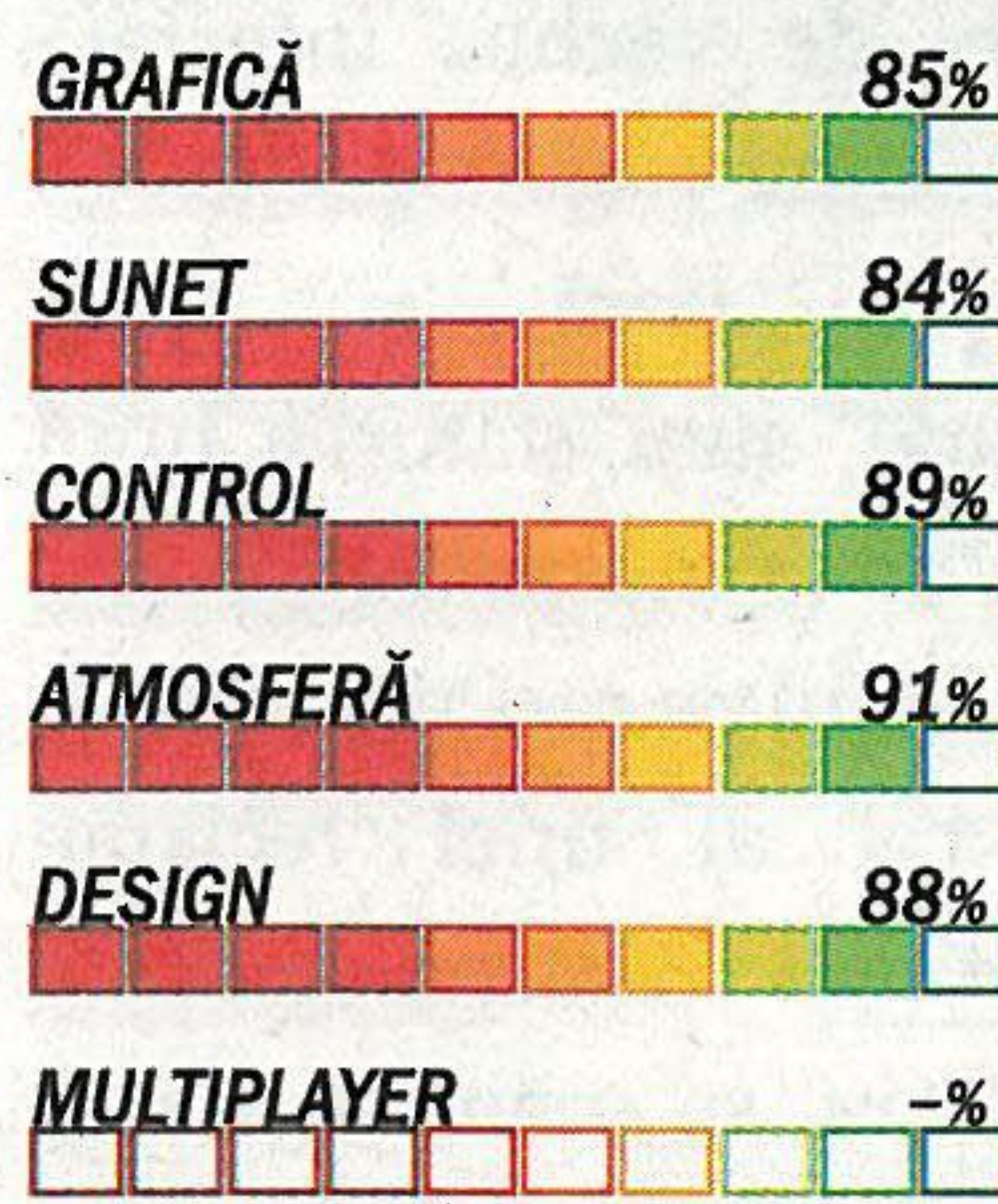
PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR
Bethesda Ubi Soft

PREȚ TERMEN
cca 40 USD a apărut

NECESAR RECOMANDAT
CPU 500 MHz CPU 1.000 MHz
128 MB RAM 256 MB RAM
HDD: 1.000 MB HDD: 1.000 MB

SUPORT
Open GL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



MAY THE FORCE BE WITH YOU

Gândacii uriași aruncă cu fulgere
care ne amintesc mai degrabă de un
RPG realizat în dulcele stil SF.

Might & Magic 9

Una dintre cele mai vechi serii ale genului reușește să supraviețuiască -
pe lângă aceasta **mai poate face și plăcere.**

Se pare că numărul 9 poartă ghinion RPG-urilor pentru PC. Cu toții cunoaștem tristul destin al lui **Ultima 9: Ascension**, ca și soarta nefastă a lui Sirtéach, care, din cauza problemelor financiare, a trebuit să se oprească la capitolul opt al superbeii saga **Wizardry**. În intențiile lui Jon Van Caneghem și ale echipei lui **M&M9**, acesta trebuia să reprezinte o cotitură în saga, un divorț de vechile peisaje, de vechea interfață și de vechiul engine grafic.

„Ieșiți afară și trăiți aventura!” sunt sfaturile unui bărbat de la începutul jocului, sentimentul pe care ți-l trezește fiind cel al unei reclame Ballantine's. Câteva minute mai târziu, se schimbă scena: cheful aflat în desfășurare

se încheie, din păcate, pe o insulă, după un accident nefericit al vasului. Aici dai de o femeie misterioasă, pe nume Yrga, care vede pentru prima oară în viața ei o trupă de aventurieri. Aceasta e foarte impresionată, mai ales când bagă de seamă că ai doborât niște muște de-a dreptul feroase, de mărimea palmei, și te ia drept salvatorul lumii. De aici încolo, pe umérii celor patru mizeri aventurieri aflați în căutare de avere și renume va cădea ingrata sarcină de a-i convinge cei șase Jarl, mergând de la unul la celalalt și îndeplinindu-le fiecăruia doleanțele, să participe la consiliul de război. La acest punct, jocul a atins nivelul unui roman ieftin: bun venit în lumea absurdă din **Might & Magic 9!**

Cei patru viteji aflați sub comanda ta au la fel de puțină personalitate ca și povestea, de altfel. Din păcate, la începutul aventurii, nu ai la dispoziție decât două clase de caractere: luptători și vrăjitori. Care va fi compoziția party-ului de început, depinde doar de tine. Pe parcursul jocului și după rezolvarea celor patru quest-uri, eroii se vor dezvolta și vor deveni preoți sau druizi, paladini sau gladiatori. Ca "haosul" să fie complet, mai târziu vei avea de ales dintre 12 meserii. Căutarea cu lumânarea a antrenorilor corespunzători este deosebit de stresantă. Aceștia se găsesc la începutul fiecărui nivel și ajută la îmbunătățirea capacităților perso-

najelor. În mod prostesc, aceștia sunt presărați prin întregul ținut și se fâțâie prin orașe, fără o logică anume. Derutantă este și înfățișarea asemănătoare a NPC-urilor, majoritatea arătând ca niște luptători debili și bețivani. Până să reușești să găsești persoana "most wanted", vei purta numeroase dialoguri fără nici un rost.

Merită să rabzi fiindcă **Might & Magic 9** devine tot mai incitant după ce ai supraviețuit primelor 15 ore de joc. La început, pătrunzi într-un sistem de canalizare plin de lichide otrăvitoare și te strecoari prin galerii macabre care-și schimbă continuu înfățișarea. Plantele curioase care atârnă de tavan au

JACKK ASS!

Acest Imp va scoate limba pentru ultima dată: un clic pe el și va cădea secerat.

POFTIȚI, VĂ ROG! Impresia idilică nu-i a bună: în acest castel vei da piept cu adversari în adevăratul sens al cuvântului.

Forannan A'Vela
Good day! What can I help you with?

We need some help.
We'd like to ask you some questions.
Thanks for your time.

SMALLTALK

Pentru prima oară în Might & Magic: multiple-choice-dialogue. Din păcate, nici această opțiune nu schimbă prea multe.

un deosebit apetit pentru carnea umană, așa că va fi nevoie să trosnești întruna tasta mouse-ului. Mai târziu, pătrunzi în catacombe înspăimântătoare unde găsești nenumărate comori și lupti împotriva adversarilor care-și merită pe deplin denumirile de demoni, schelete sau diavoli. Pe anumite porțiuni, jocul va deveni un adevărat hack'n'slay first person. Confruntările se desfășoară în timp real, prin infinite clicuri pentru a plasa corespunzător mingile de foc, pentru a rosti vrăjile în timp util și pentru a mânui spada așa

cum trebuie. Acestea sunt momentele în care **Might & Magic 9** te lipește în fața monitorului.

E de subliniat faptul că producătorii au înscenat cu grijă lumea fantasy a jocului. Un domnitor genial, pe care trebuie să-l eliberezi din închisoare, se îndreaptă glont spre prima tavernă, după salvarea sa. Un alt personaj important al vieții sociale, de meserie rege, îți înmânează o scrisoare de dragoste, pe care trebuie să o remiți destinatarului. Ești cumva curios? Dă un clic dublu pe scrisoarea aflată în inventar,

și vei afla care e poezia cu care poți îngrețoșa pe veci orice femeie. Astfel de momente pline de umor mai înviorează uneori gameplay-ul. Din punct de vedere grafic, în pofida engine-ului grafic Lithtech, jocul e destul de steril și de părăsit, de parcă ar fi căzut bomba atomică: mai vezi câte un pom, dincolo o tufă, iar între acestea, niște grupuri de monștri care se aseamănă din toate punctele de vedere, excepție făcând doar podoaba capilară.

Morrowind și **Dungeon Siege** depășesc sub toate aspectele acest dinozaur, care a

rămas singura dovadă a unei epoci de glorie. Din păcate, o dovadă neglijabilă.

**PUNCTAJ
MIGHT & MAGIC 9**

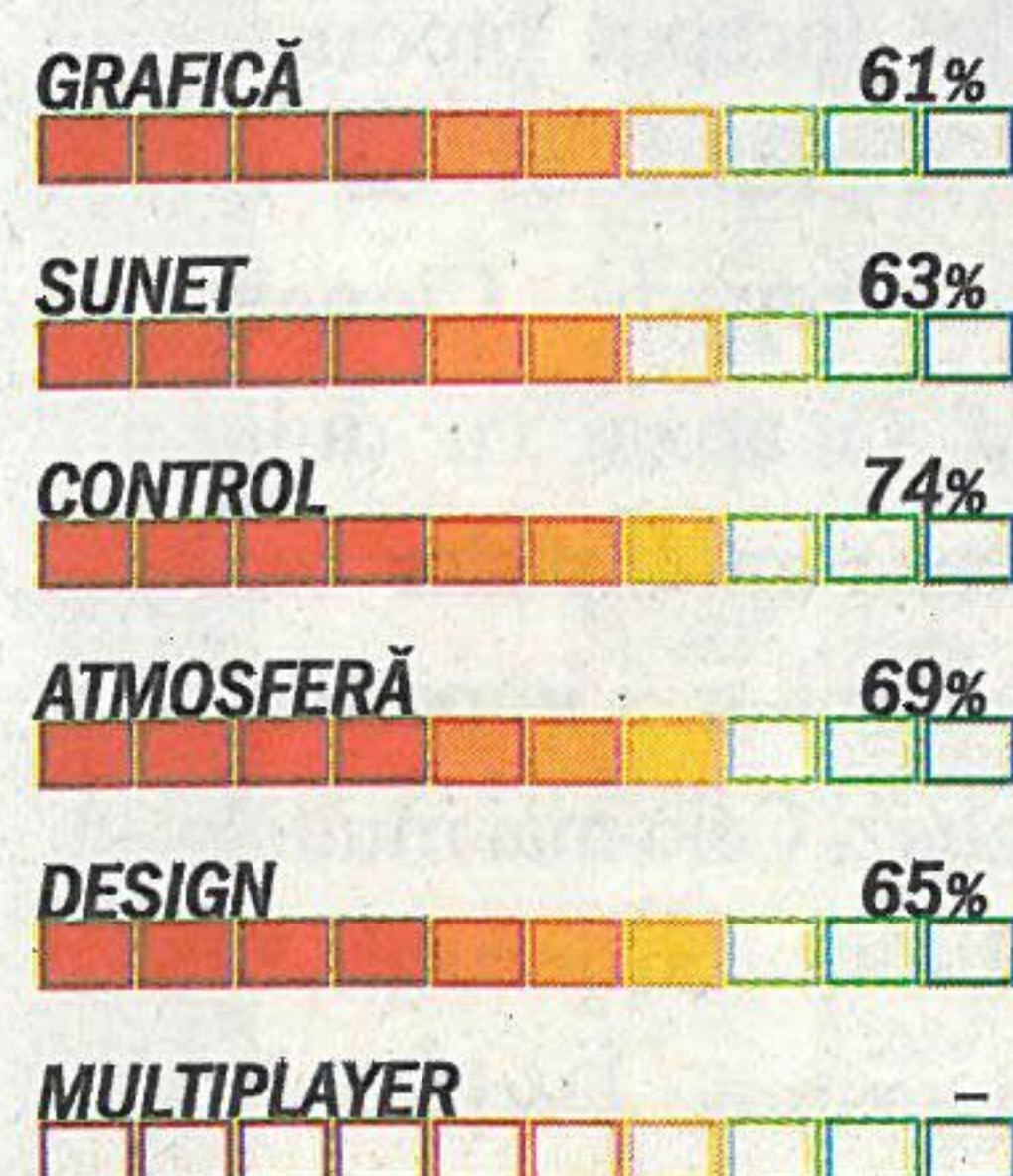
PRODUCĂTOR New World Computing
DISTRIBUTOR Infogrames

PREȚ cca 43,3 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 1.024 MB
RECOMANDAT CPU 800 MHz
128 MB RAM
HDD: 1.100 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

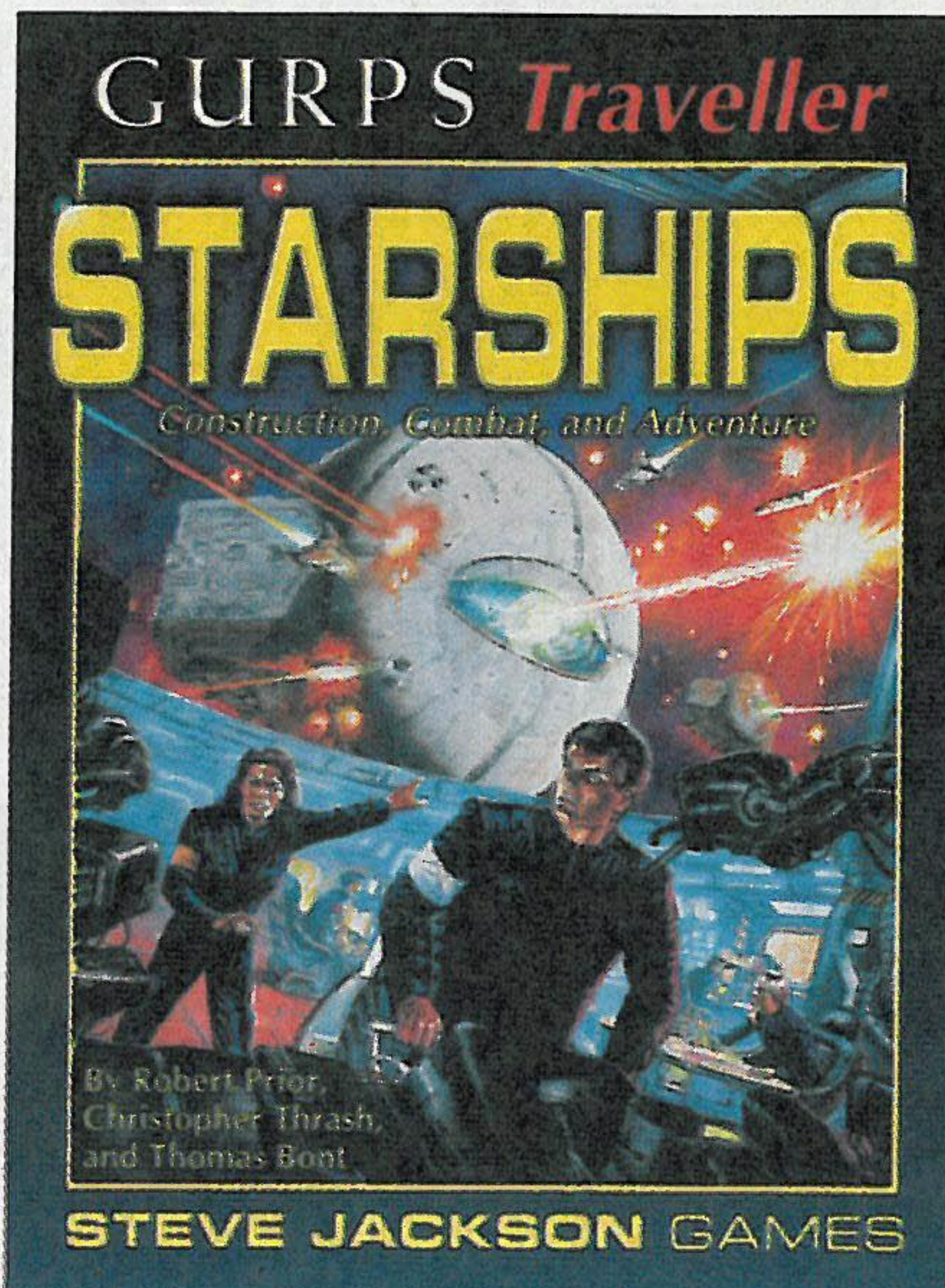
MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

**70****OPINIE
ERDEI JÁCINT**

Încetișor, seria **Might & Magic** își atinge data expirării.

Acest episod al celebrei saga trebuia să fie îngerul salvator. N-a fost să fie. Povestea jocului uzează de aceleași clișee pe care le-am întâlnit și în părțile anterioare. Elementele noi sau nu au reușit să se impună, sau au devenit absurde. Totuși jocul are anumite trăsături pozitive, dintre care aș aminti simpaticele poante și greutatea încăierărilor cu monștri. Aceste lupte nu aduc nimic nou, hordurile de monștri putându-se deosebi doar după coafurile extravagante. Cei nerăbdători se vor plictisi repede de quest-urile de tip iau obiectul x de la persoana A, îl transport până la persoana B, ca să iau recompensa de la persoana C. De grafică sterilă nici nu mai vorbesc. În pofida tuturor acestor handicapuri, jocul are un fleur aparte care te cucerește. Pentru cei care au reușit să pună mâna pe vreunul, sau mă rog, pe toate episoadele precedente jocul e o piesă de colecție obligatorie. Cel puțin din respect pentru saga al cărei nume reprezenta cândva RPG-ul: **Might & Magic**.

Epoca de aur (III)



Trebuie să-mi cer scuze pentru greșeala de data trecută. Din păcate s-au încurcat fișierele și ați avut ocazia să citiți partea a doua a seriei, în loc de a cea de-a treia. Culmea este că imaginile au fost totuși cele bune. **Deși cu întârziere, acum aveți într-adevăr ocazia să citiți textul, cel puțin așa sper...**

La sfârșitul anilor '70, RPG-ul s-a cuibărit în mintea jucătorilor ca un lucru diferit și unic, ca ceva revoluționar. Era un nou stil în jurul căruia se puteau construi nenumărate universuri și un număr infinit de jocuri. Mai mult chiar, în jurul acestui termen magic s-a creat o literatură, numeroase reguli și convenții, o adevărată cultură. După ce jucătorii s-au familiarizat cu acest gen, RPG-ul a început să înflorească.

Văzând succesul și mai ales profitul adus de D&D, Tunnels & Trolls sau Chivalry & Sorcery mulți au început producția de jocuri sperând să se îmbogățească repede. Clonele au început să apară cu duiumul. Din cauza multiplelor tematici abordate mi-ar fi imposibil să le cataloghez. Cele mai multe copii s-au vândut din jocurile bazate pe universurile D&D sau T&T. Steve Jackson a apărut cu un joc

axat mai mult pe bătălii numit **Melee**, ulterior devenit **Labyrinth**. Din cauza cantității enorme de jocuri cu tematici asemănătoare, piața a început să stagneze. A sosit timpul unei schimbări. St. Andre a făcut primul pas în acest sens: scenele jocului său denumit **StarFaring**, apărut în 1976, erau luate din lumea SF care invadase în acea perioadă America. Următorii pioneri au fost **Metamorphosis Alpha** și **Starships & Spacemen**. Jocul care a reușit să spargă gheața a fost însă **Traveller**, publicat de Games Designers Workshop în 1977. Creația lui Mark Miller a devenit legendară din două cauze. În primul rând pentru că a fost gândit și realizat într-un mod simplu și atrăgător. Sistemul de skill-uri inventat de Miller era cel mai bun la acea dată, devenind un adevărat model al genului. Acest sistem respingea clasele de personaje și sistemul de ocupații. Skill-urile personajelor se bazau în exclusivitate pe perioada vieții petrecută în serviciul militar. Pentru faptele eroice jucătorii erau răsplătiți cu medalii, iar pentru comiterea unor fapte ilegale, ca jocurile de noroc, erau dați afară din armată. Aceste idei revoluționare au influențat profund destinul viitoarelor RPG-uri cu tematică SF. Pentru prima dată în istorie, cei pasionați puteau să-și creeze nu numai propriile țări, planete, dar și întregi sisteme solare. Existau tabele clare și bine definite cu ajutorul cărora realizarea acestor elemente nu era altceva decât joacă de copii. Miller a născocit și un fundal original: un imperiu inter-galactic pe punctul de a se destrăma. Cui nu-i plăcea povestea jocului putea să-și creeze chiar și propriul storyline. Celălalt atu al jocului a fost data publicării. **Traveller** a fost lansat în același timp cu Star Wars. Fanii filmului puteau să încerce cu ajutorul jocului cum e viața în pielea tânărului Skywalker sau a fermecătorului Han Solo. La dezvoltarea acestei sub-culturi au adus

o contribuție semnificativă revistele specializate. Aceste reviste care se adresau atât profesioniștilor, cât și începătorilor, asigurau circulația informațiilor. Aceste publicații au alcătuit un adevărat jargon, un slang al genului. Cei care nu erau familiarizați cu acest nou limbaj nu pricepeau mare lucru. Convențiile erau stabilite de jucători și prezentate întregii comunități prin intermediul acestor pamflete. Companiile mici au început să se dezvolte formând o adevărată industrie, iar RPG-urile au devenit un adevărat cult. Au început să apară jocurile care aveau ca și personaje principale super-eroi. Astfel au luat naștere: **Superhero 44** sau **Villains & Vigilantes**. **Gangsters!** Acestea se inspirau din filme ca Scarface sau Bonnie and Clyde. Mai multe vom afla data viitoare!

ERDEI JÁCINT

Evoluție, evoluție și iar evoluție



FORD

Sport | Curse | Simulatoare

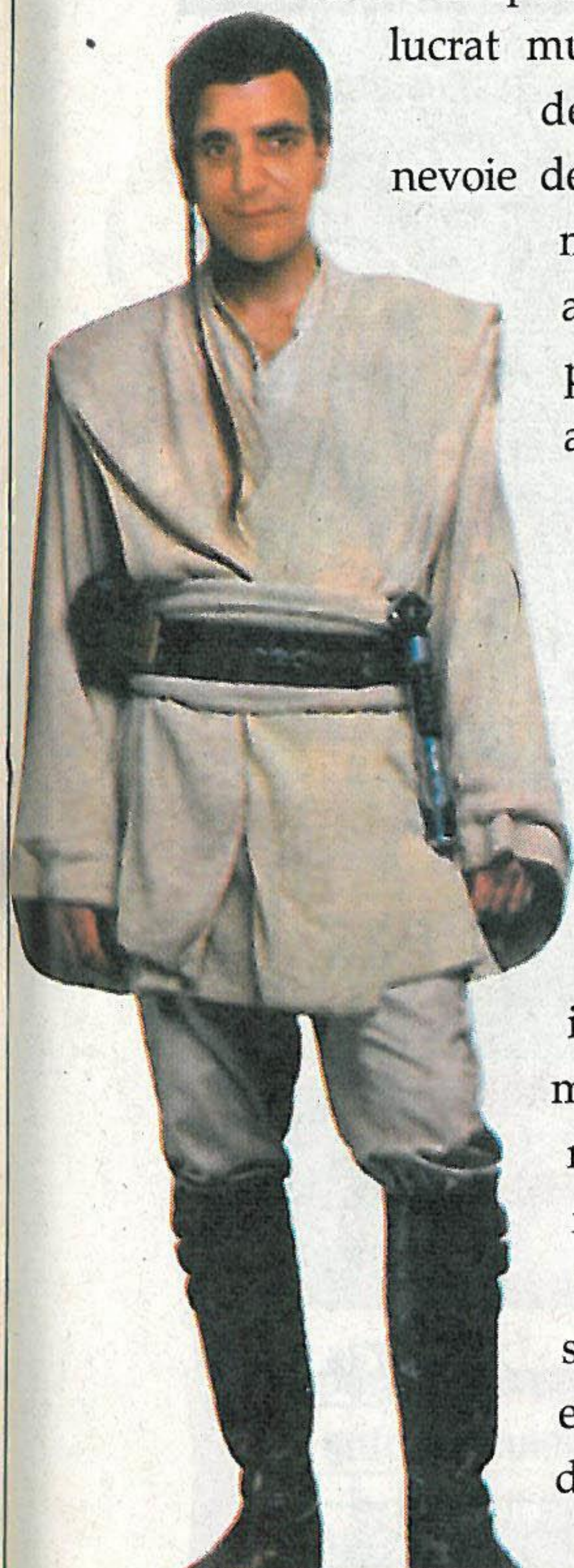
Așa se poate numi DTM Race Driver, jocul care aproape se confundă cu realitatea prin randirizarea fidelă pe monitoare a modelelor din realitate. Uitați-vă la imaginea de mai sus! Este cât se poate de sugestivă. Cu siguranță că, în următoarea versiune pe care Codemaster o va scoate pe piață, nu veți mai reuși să faceți diferența dintre un joc de curse și o cursă reală live de la televizor. Se vede că producătorii au

lucrat mult și bine și de aceea au nevoie de o capacitate mai mare decât a CD-ului pentru a ne aduce pe monitoare această realitate virtuală demnă de filmat! Prima dată când am văzut imaginea de mai sus am rămas uimit, făcând eforturi să-mi dau seama care este diferența dintre cea reală și cea

virtuală. Bineînțeles, întotdeauna vor mai fi de făcut corecții, dar trebuie să recunosc că din punctul de vedere al graficii este cel mai bun joc pe care l-am văzut până în prezent! Nu lipsese, nici măcar fetele de pe marginea circuitului, care, probabil, sunt mai bine convertite (imaginile...) decât în F1 2002. Cea mai importantă îmbunătățire față de toate jocurile de curse realizate până acum este un control realist al bolidului, și, nu în ultimul rând, modul de redare a coliziunilor. Curse din toată lumea și un sunet autentic al fiecărei mașini, precum și încă multe alte îmbunătățiri fac din DTM Race Driver un joc de curse izbutit. Varianta demo a jocului care circula de câteva zile pe Internet, din păcate, nu este bine făcută. Concurenții AI fac greșeli crase, iar coliziunile vehiculului sunt incomplete, jocul nefiind încă optimizat – are multe incompatibilități cu hardware-ul din orice calculator. Se pare că demo-ul oficial va fi pe calculatoarele noastre în această vară. Peste 40 de vehicule de vis digitale ne așteaptă să le pilotăm. Toate modele au peste 400 de cai putere, indiferent de

producător, fie că este Opel, Mercedes, Lexus, Audi sau Mitsubishi. Toate modelele au până la 5.000 de poligoane, în comparație cu modele din Gran Turismo 3 care au cu 1.000 de poligoane mai puțin, adică 4.000, și, totuși, arată de parcă ar respira în permanență! Nu-mi rămâne decât să vă spun că, în mod cert, DTM Race Driver va fi cel mai bun simulator de curse din acest an și de abia aștept să joc măcar versiunea demo a jocului!

DOREL PUCHIANU jr.



CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport și ale cititorilor PC Games:

- 1 **FIFA 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2 **Collin McRae Rally 2.0**
Simulator de raliu | Codemasters
- 3 **FIFA World cup 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- 4 **NHL 2002**
Simulator de hochei | EA Sports
- 5 **Grand Prix 3**
Sim. Formula 1 | Infogrames
- NOU 6 **Tony Hawk Pro Skater 3**
Fun-sport | Activision
- 7 **Need for Speed: Porsche**
Curse | EA Games
- 8 **Virtua Tennis**
Simulator de tenis | Sega/Rowan
- 9 **Rally Trophy**
Curse | Jowood
- 10 **F1 Racing Championship**
Simulator Formula 1 | Ubi Soft

Michael Schumacher Racing World - Kart 2002

SPORT DE

ACȚIUNE Unii

dintre piloți mai puțin talentați împing cu plăcere jucătorul în nisip, revenșă însă e permisă.

MODUL DE JOC

Pe pista lentă de indoor, cu curbele lor ascuțite, se parcurg înainte de toate ligile de jos.

Rundenzeit:
1 00:01:34
2 00:00:00
3 00:00:00
Pos 6/6

00:01:34

Rek
Runde: 00:01
Strecke: 02:00

22

Un joc la 30 USD? Doar cinci luni de producție? Cu licență de piață de masă? **O garanție pentru calitate proastă?**

TENSIUNE GARANTATĂ

Pentru că jucătorii părăsesc cu plăcere linia ideală, ai dese ocazii de depășire.

Nicidecum! Căci, cu toate că avem deja trei indicii care spun contrariul, **Michael Schumacher Racing World - Kart 2002** este un joc de curse simplu, foarte distractiv, cu caracter de simulator. Programul cuprinde cele trei ligi Fun, Interconti A și Formula Sper A. În timp ce clasa Fun vine încet și se descurcă fără modele deosebite de vehicule și ICA se aseamănă cu un Fun Racer clasic, FSA-ul cere nu numai reacții bune din partea pilotului, ci și un simț

pentru comportamentul vehiculului. O apăsare grosolană pe pedala de frână sau pe cea de accelerație deraiază instantaneu bondarii în doi timpi. Jocul însă transmite comportamentul vehiculului într-atât de intens, încât după puțin antrenament poți controla ușor situațiile de acest gen. Prin mici trucuri, producătorii au asigurat o satisfacție continuă la joc: astfel, adversarii dispun de o inteligență individuală, care ajută unii piloți să gonească

aproape fără erori peste cele 16 piste, în timp ce alții greșesc linia ideală și ajung direct în peisajul de nisip. Pe lângă asta, s-a renunțat la tot ce ar putea întrerupe derularea jocului: setup-ul vehiculului, pitstop-urile și avariile. Privirea însă nu a fost văduvită de delectare: grafica este deosebit de rapidă și de colorată, dar bogăția de detalii a pistelor lasă însă de dorit. Astfel, pe lângă piste stau culise de clădiri pixelate grosolan, vegetația e sărăcăcioasă - **Kart 2002** arată puțin învechit.

PUNCTAJ
MICHAEL SCHUMACHER KART

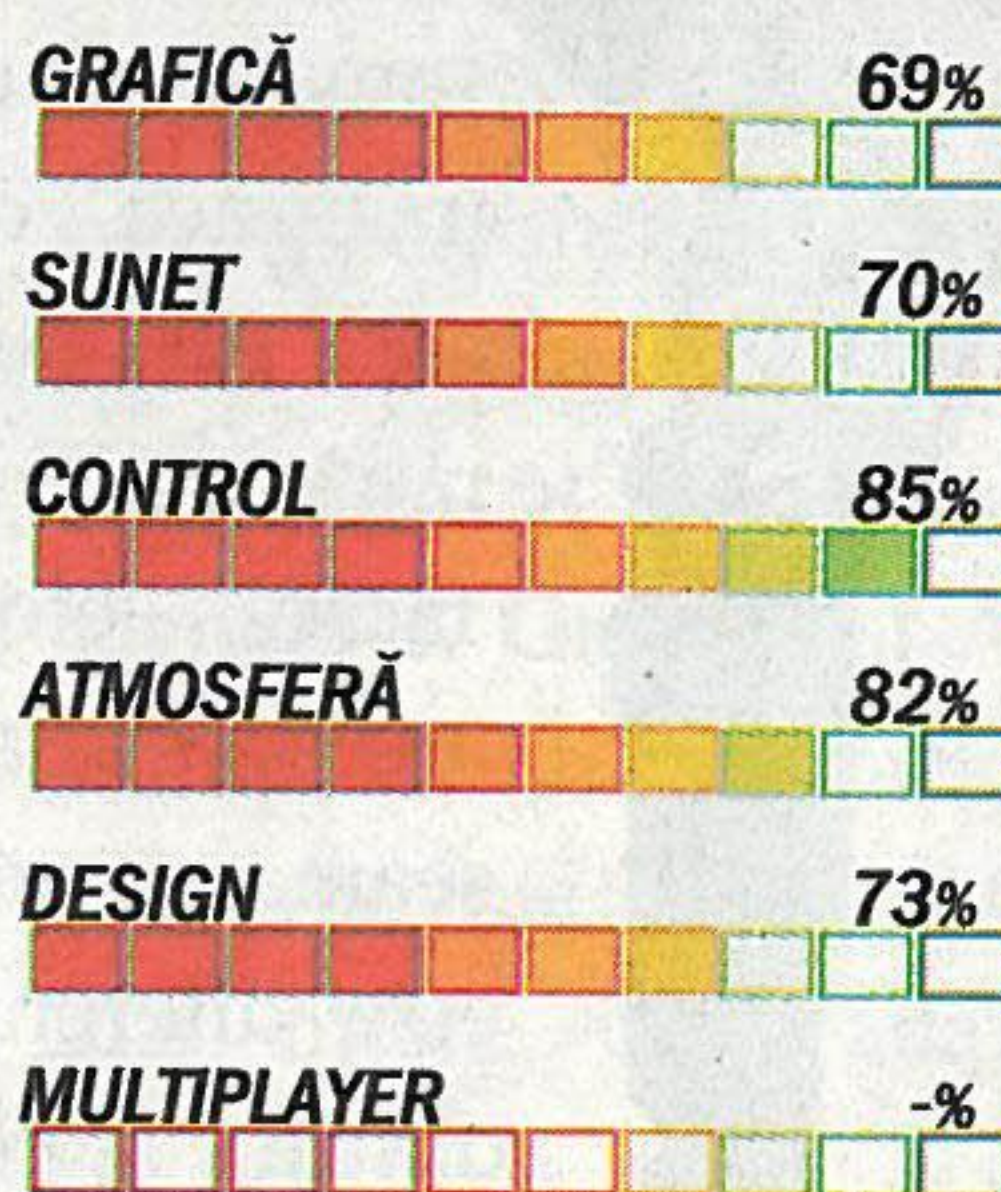
PRODUCĂTOR Paraworld
DISTRIBUTOR Jowood

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 450 MHz
64 MB RAM
HDD: 150 MB
RECOMANDAT CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 150 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 1
Internet -
1 jucător/pachet



OPINIE

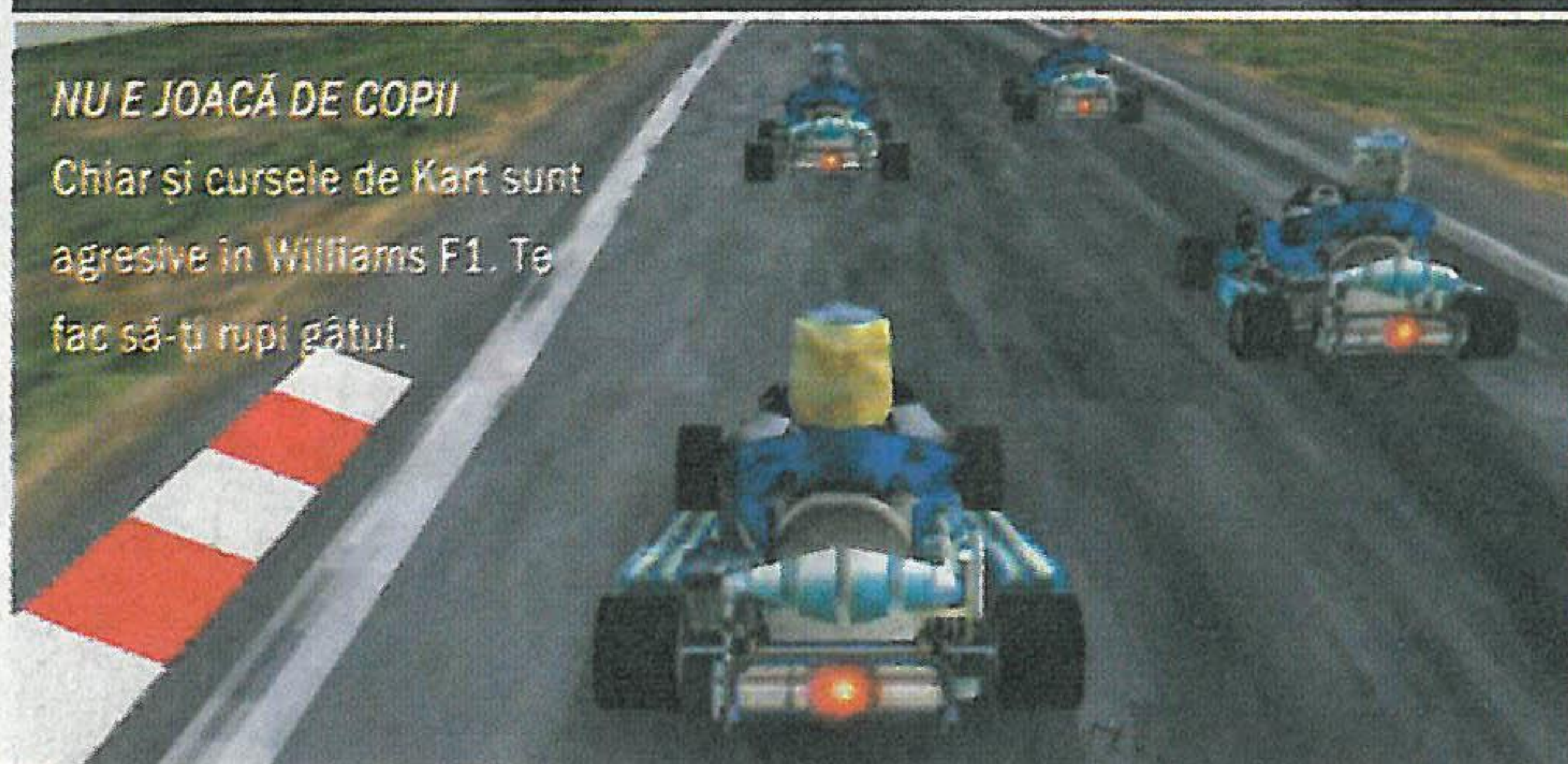
DOREL PUCHIANU jr.



Cel mai proaspăt joc de curse al lui Jowood e ca și creat pentru doza de adrenalină ocazională.

Cine conduce cu plăcere o mașină de sport excitantă, are nevoie de un setup real al vehiculului și-și dorește o carieră complexă cu storymod, acela nu are ce face cu jocul respectiv. Pentru toți ceilalți, **Michael Schumacher Racing World - Kart 2002** este însă dotat cu tot ce are nevoie un joc de curse bun: un nume lung, vehicule stabile și viteză cât încap. Neajunsurile la grafică rămân într-un cadru suportabil, ca și sunetul nu tocmai convingător. Cel mai proaspăt joc de curse al lui Jowood astfel, cu siguranță, nu este un program pe care să-l joci luni întregi, pentru doza ocazională de adrenalină însă este ideal. Și dacă ar exista un Award pentru raportul preț-performanță, acesta ar merge luna aceasta, cu certitudine, către **Michael Schumacher Kart**.

Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver



Un joc de curse cu denumirea Hot Wheels poate fi doar o treabă pentru copii. Însă nu e deloc așa!

CLASA REGALĂ

Doar patru mașini se află la start pentru o cursă. Totuși lupta este încinsă.

În Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver e vorba de o simulare a curselor de Kart, Formula 1600, Formula 3 și Formula 1. În orice caz în urmă cu cinci ani ar fi fost însă pentru anul 2002 este surprinzător de dificil. Vă stau la dispoziție 14 trasee aproape de realitate pe care pas cu pas, suntem introduși în setup și în arta de stăpânire a autovehiculelor. În vreme ce la Kart

nu e vorba decât despre volan și frâne, la Formula 1600 vorbim de suspensii iar la Formula 3 apar și aripile. La Formula 1 ajungem să învățăm cele șase viteze. Grafica cu pixelii uriași ne amintește de vremurile în care plăcile grafice chiar că nu puteau duce mai mult - controlul ne amintește deopotrivă de aceeași perioadă, în care designerii jocurilor nu știau că autovehiculele nu sunt câtuși de

puțin realiste. Orice contact al autovehiculului cu un obiect tare sau orice manevră dură face autovehiculul să-și ia zborul; în cazul controlului cu tastatura cel puțin, nu veți putea evita acest lucru. Singura soluție este să conduceți extrem de încet și extrem de atent. O altă posibilitate ar fi volanul sau mausul însă acestea parcă dau și mai puțin efect de condus decât tastatura.

PUNCTAJ WILLIAMS F1 TEAM DRIVER

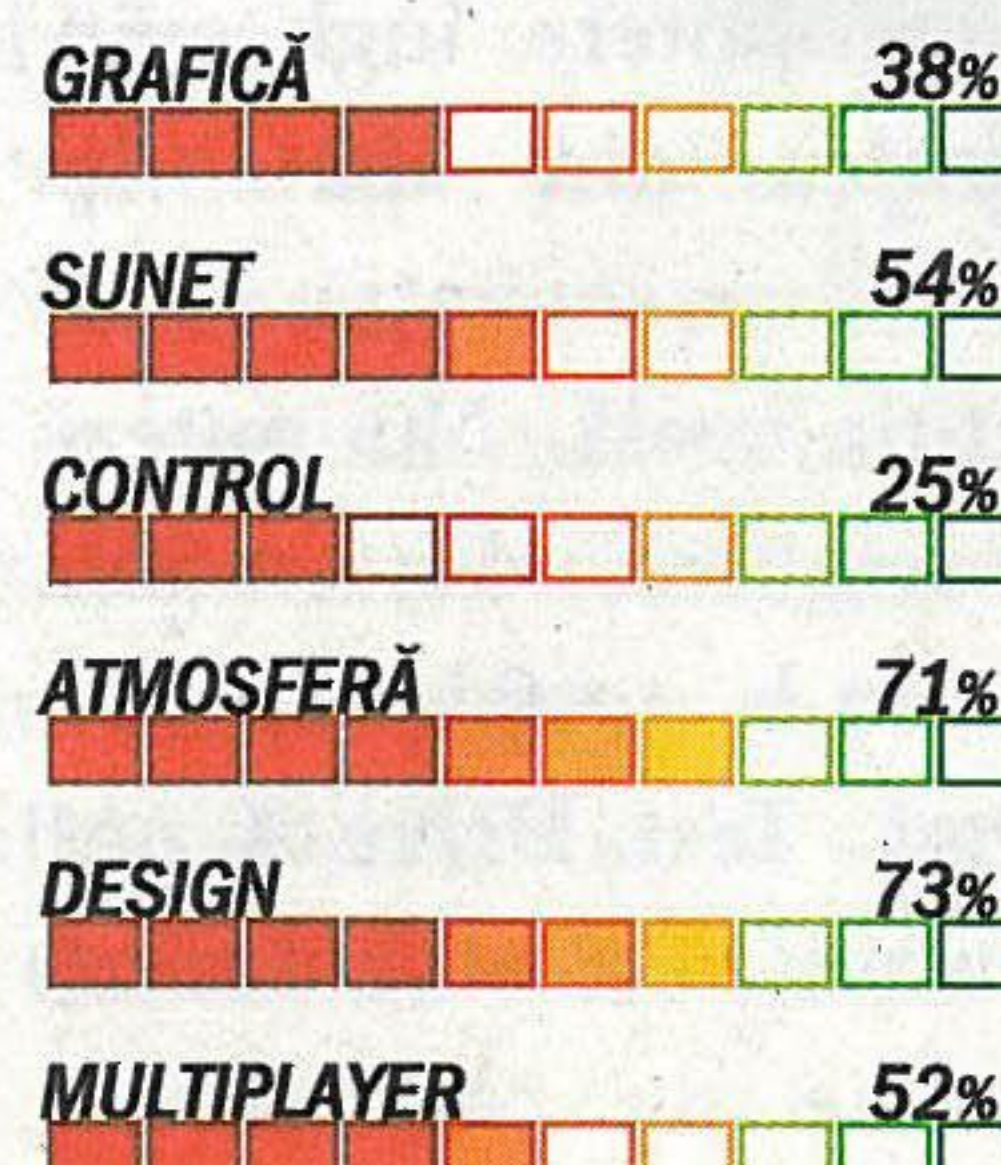
PRODUCĂTOR Know Wonder
DISTRIBUTOR THQ

PREȚ cca 30 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 233 MHz
64 MB RAM
HDD: 200 MB
RECOMANDAT CPU 500 MHz
64 MB RAM
HDD: 200 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet



OPINIE

BOGDAN GAVRA



Din păcate, comportamentul autovehiculelor simulate este mult prea instabil.

Cel care dorește să investească timp în stăpânirea unui joc de curse se află pe o pistă bună în cazul lui Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver. Cu ajutorul celor patru categorii, suntem introduși în tematica de conducere pe baza unui colaj de întrebări și răspunsuri între mecanic și șofer. Astfel, se conturează și un setup inovativ care le-a reușit celor de la THQ foarte bine. Din păcate comportamentul autovehiculelor simulate este mult prea instabil: căci stai la volanul mașinii și tot timpul ai impresia că pierzi controlul autovehiculului. Prea des îți iei zborul de pe pistă.

52

Wheels of time

START

ambitios încă de la
prezentare!

LOADING.....

MENIU foarte simpatic,
prezentat în 5 limbi.

În permisul gamerilor veterani stă scris: **Test Drive 4**

Al 4-lea test pe 4 noiembrie 1997, hmm ce vremuri... 3Dfx-ul își făcea loc încet pe piață, deși **Test Drive 4** putea rula lejer și pe un Pentium I cu 90MHz, cu placă video SVGA și DirectX 5.0. Meniul era foarte simpatic și jocul te primea de la bun început cu imaginea impecabilă a unui Corvette argintiu gonind pe șosea. Toate acestea te îndemnau să-l joci! Sunetul și coupe-urile puternice cu mulți cai putere înghesuiți pe puntea din spate îți creau o senzație de competiție reală. Nu puteai lăsa tastatura din mâini până nu-l testai 4 ore neîncetat. **Test Drive 4** are un control bun al bolizilor, lasă urme de cauciuc pe șosea, iar dacă te superi

tare, până și cu cea mai slabă mașină poți obține locul dorit. Sistemul minim necesar l-am menționat mai sus, iar cel recomandat de producători este: Pentium 166 cu accelerator grafic 3Dfx, 32MB RAM și un volan, bineînțeles, pentru a avea un feeling de curse cât mai profund.

Se pot juca în rețea până la șase jucători sau pe net, cu modem de 14,4 Kbps, doi jucători și, mai simplu, doi jucători cu un cablu serial între ei. Nu e ușor să-ți depășești concurenții virtuali, mai ales dacă au un vehicul bun, iar pentru a trece la următorul circuit în modul championship, trebuie să obții un loc de podium. Un mod nemaîntâlnit în jocurile de până atunci era Dragrace, în care doi bolizi pornesc simultan în linie dreaptă pentru ca doar unul să ajungă la capătul liniei! Interesant, dar cam ușor acest gen de concurs, în care cu puțină îndemânare și viteză de reacție bună îi poți întrista pe toți care concurează cu tine! Bine făcut "testul", nu poți trișa! Trebuie să depășești pe șosea dacă ești mai bun, pe gazonul verde autovehiculul încetinind foarte mult. Mai sunt multe alte trasee și vehicule pe care poți parcurge, respectiv conduce, condițiile pentru activarea lor fiind să câștigi în modurile championship cup, challenge cup, pitbull cup și master cup. Vă spun eu: testul merită orice sacrificiu, chiar dacă pierzi ore bune ca să te antrenezi! Exact ca în realitate! Dacă vrei, poți să descrii cercuri pe pistă cu Jaguarul, Viperul și oricare altă mașină,

folosindu-te doar de volan și de puterea enormă de pe puntea din spate. Din păcate nu am avut un 3Dfx ca să-l revăd mai bine, deși mi-ar fi plăcut foarte mult, iar celor care mai au încă 3Dfx le recomand să încerce jocul. Ocupă 260 MB pentru versiunea accelerată grafic, iar pentru cea standard 220 MB. Pe site-ul www.accolade.com găsiți ultimele update-uri pentru **Test Drive 4**. CD-ul original **Test Drive 4** se prezintă cu 11 track-uri audio, adică melodiile lui Orbital și The Younger, care pot fi ascultate la orice cd-player. Vă las să savurați imaginea de prezentare a Testului...

DOREL PUCHIANU jr.

Enciclopedia Lumii Jocurilor

A Axe (acs)

Armă mortală care seamănă leit cu securea noastră, având multiple funcțiuni incluse în modelele full options. Astfel, în **Age of Empires**, servește la recoltatul zmeurii, țărării izbind delicat, dar ferm, cu ditamai securea, în boschetele fructifere. În majoritatea RPG-urilor, axe-ul stă lipit de mâna vreunui dwarf bărbos (asta se știe, a devenit stereotipie!), care probabil că soarbe și supa de melci cu ajutorul toporiștii bune-la-toate.



C Cover Me! (cavăr mi!)

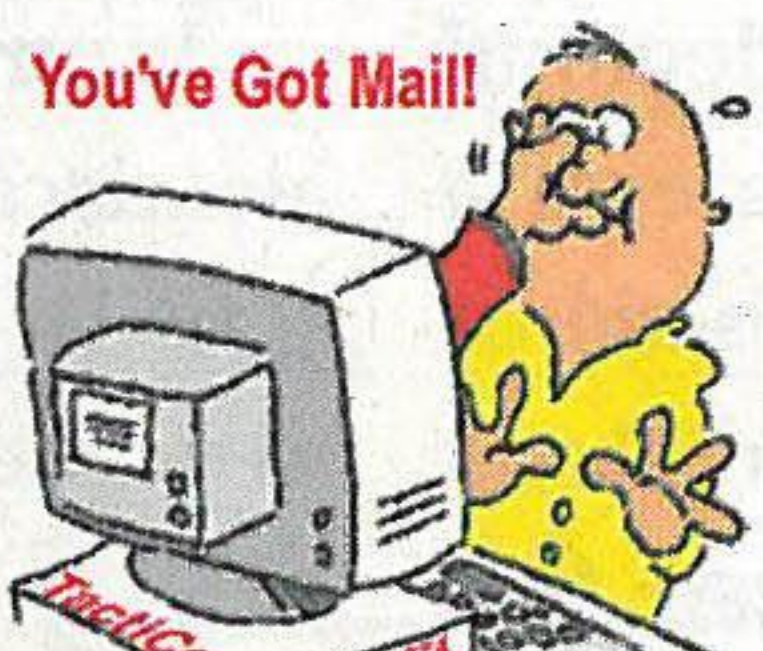
Îndemn în multiplayer, care este adresat atât boților, cât și coechipierilor umani, adeseori prost înțeles, în funcție de AI-ul și IQ-ul respectivilor. Cu această sintagmă poruncești partenerilor tăi să facă scut viu în jurul tău, ca eventual să poți fugi cu steagul inamic. Dar, tot la cererea "Cover Me!", poți să te trezești



că cel de lângă tine dispăre și se întoarce cu o plapumă sau măcar cu o cergă călduroasă și te acoperă părintește.

E E-mail (i-meil)

Nu, nu are nici o legătură cu smălțul și nici cu oalele. Este o formă electronică de poștă. Adicăteala, în loc să auzi sub geam strigătul poștașului: "Jenică, vezi tu că ai primit o scrisorică deunăzi!", vei citi pe monitor mesajul mut al curierului electronic: "You've got mail!". Portăreasa moare acum de ciudă și de plictiseală... Oricât de pricepută ar fi, e cam dificil să deschidă un e-mail cu foarfecele.



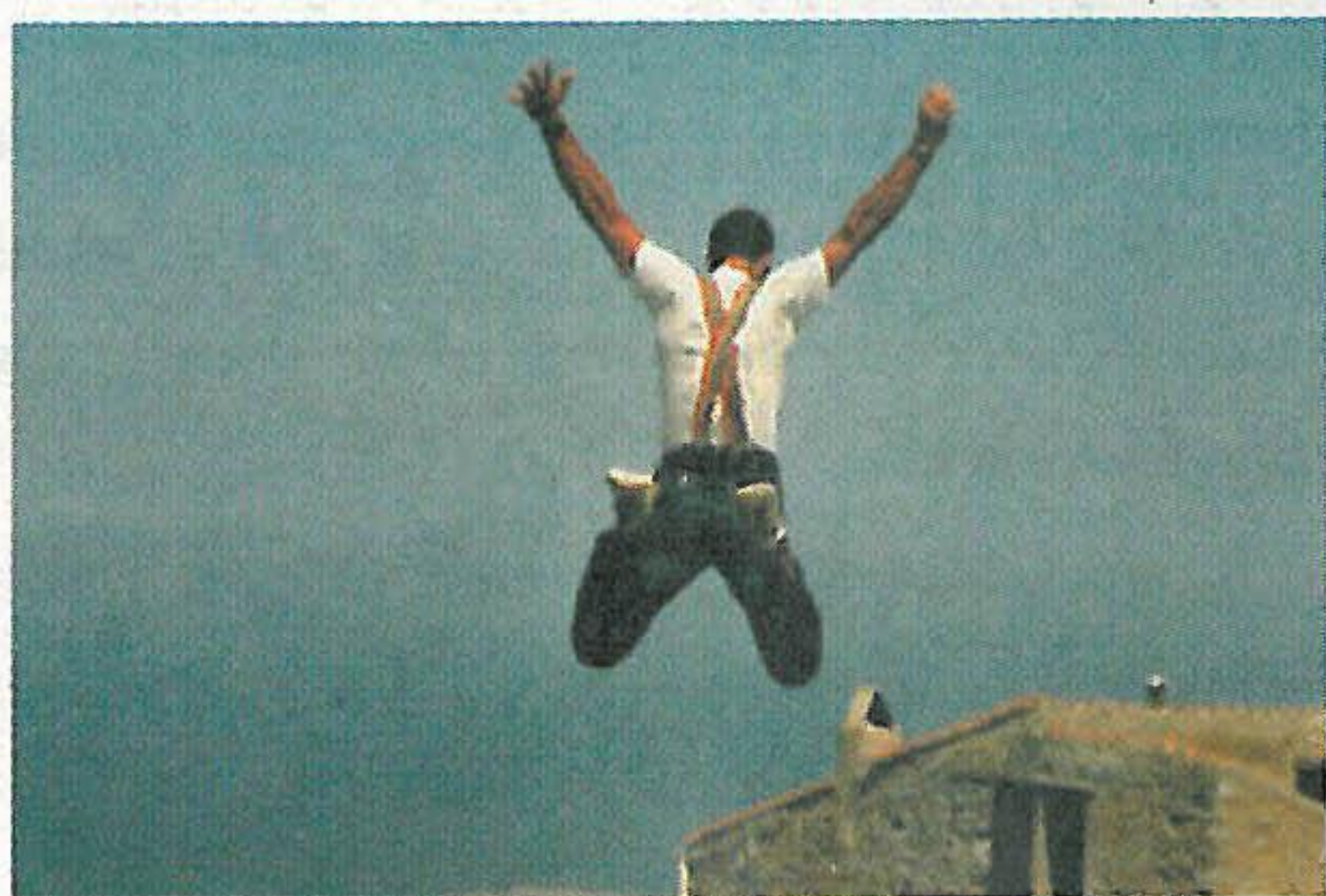
H Headphones (hedfăuns)

Face parte din familia de cuvinte: afon, telefon, plafon, cymbalofon. Ai părinți irascibili, ai vecini degrabă vărsători de reclamații, n-ai bani de boxe adevărate sau, pur și simplu, n-ai loc pentru ele? Cumpără-ți acum o pereche de căști originale Șoni și dă-ți jos căciula! Căștile matlasate vor avea grijă ca urechile tale să nu înghețe, difuzând muzică de antren și de pahar. Atenție însă! Mai devreme sau mai târziu, ele pot cauza surzirea parțială sau totală. Hăă?



J Jumper (giampăr)

O bucatică de plastic care sare de la una la alta, pe un background sonor de giamparale. Când vrei să promovezi un harddisk la rangul de master, jumper-ul îți sare (ei, săraciel!) în ajutor și face lipeala. Dacă-l pierzi, ai un pont: toate harddisk-urile și CD-Roamele prietenilor tăi au câte unul.



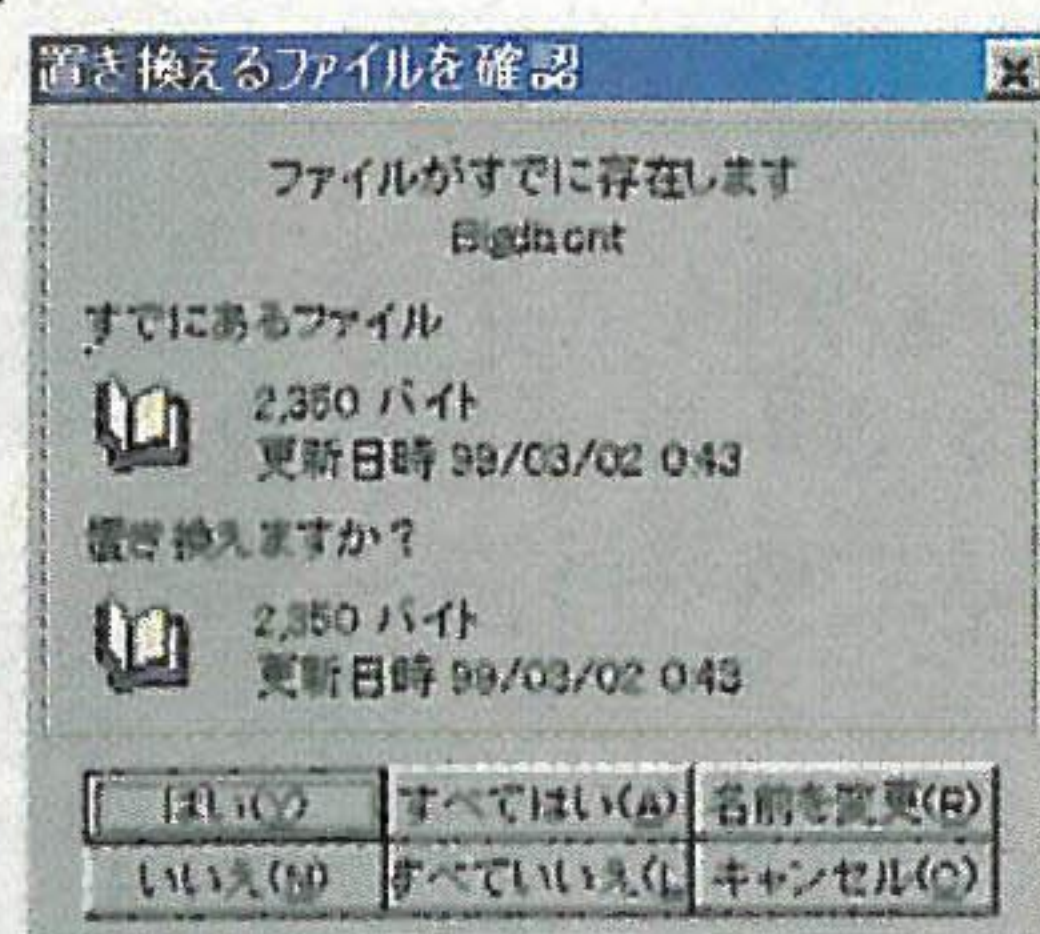
M Minimal Details (minimāl dīteilz)

Cei care insistă să joace **Medal of Honor** pe un 286, sunt nevoiți să reducă detaliile jocului la minimum. Dar oricum nu va rula de nici o culoare. Așadar, reducerea detaliilor grafice are efect doar pe o configurație decentă, și nicidecum pe un abac. Pe Minimal Details, jocul începe să nu mai semene cu el însuși, ci, mai degrabă, cu un tablou abstract.



O Overwrite (ouvărurait)

Tehnică deprinsă încă de pe băncile școlii, când corectam și mâzgăleam textul până rezulta un porcalău de cerneală. La fel, prin comanda overwrite, calculatorul se chinuiește să scribălească niște prostioare peste tâmpeniile mai vechi.



S Shotgun (șatgan)

Un must have pentru orice shooter respectabil, shotgun-ul provoacă daune (domaj, pentru cunoscători) importante în carcasa dversarului. Arma e la fel de precisă la distanță ca pușca de soc sau praștia cu corcodușe. Însă valoarea ei rezidă în utilizarea din apropiere. În gaura provocată de shotgun (1m Ø) se pot organiza cu succes excursii speologice.

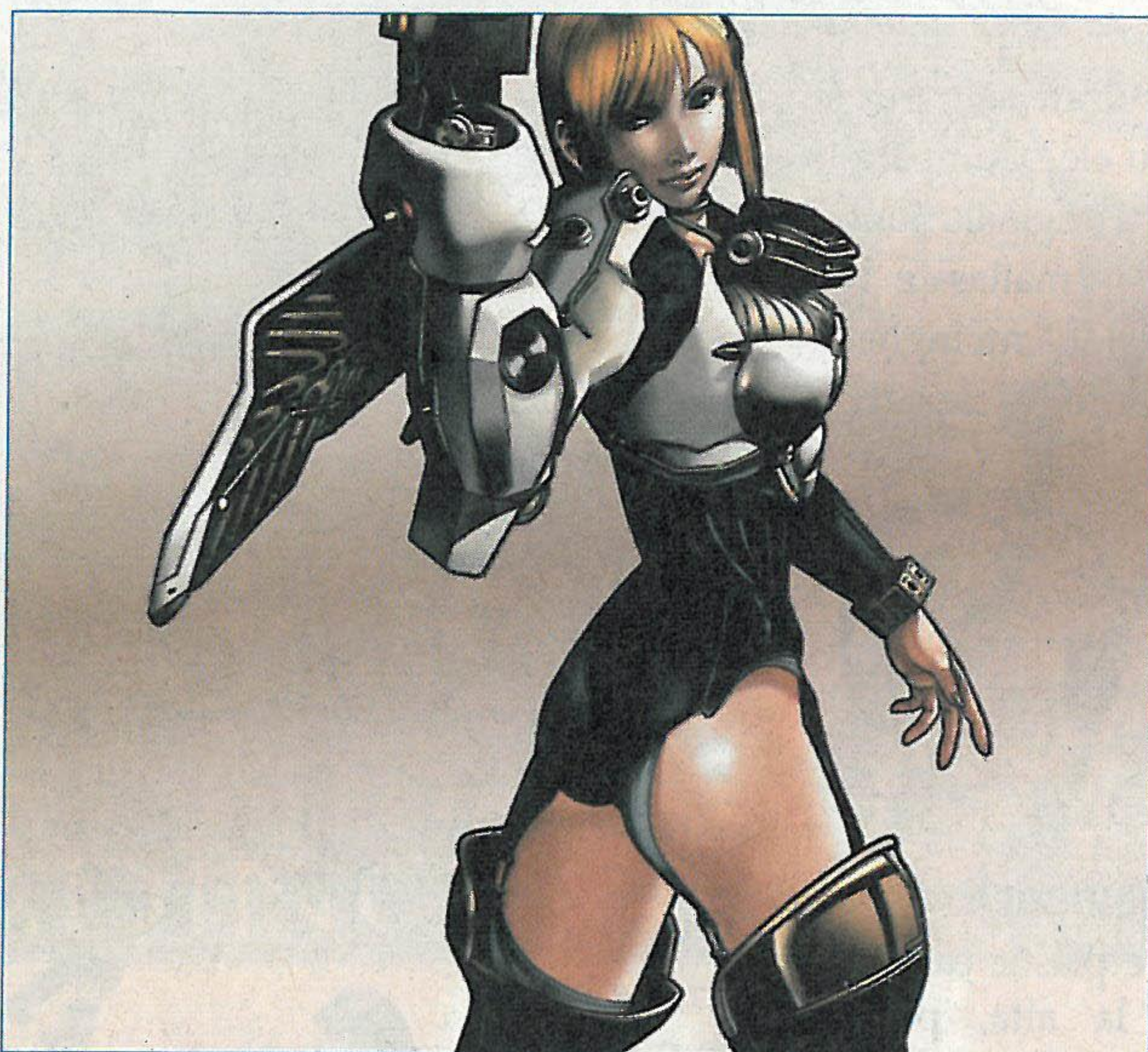


U User`s Manual (iuzărs meniual)

Nu are legătură cu mâna utilizatorului. De obicei, e redactată prost și în mai multe limbi de circulație internațională (hindu, papuașă, ruski etc.). User-ul, adică profitorul, este îndrumat în paginile manualului cum să cotrobăiască în intestinele PC-ului. Însă în epilog este sfătuit călduros să renunțe la intervențiile neavizate și să cheme un specialist. Cam la asta folosește manualul.



Cititorii întreabă PC Games răspunde



Dragă Redacție,

În primul rând aș dori să vă felicit pentru revista PC Games, care este foarte bună. Sunt o cititoare fidelă de la numărul patru (cel cu *Max Payne* pe copertă). Pe vremea aceea cumpăram alte reviste, dar apoi am renunțat cumpărând PC Games până în prezent. Îmi place faptul că data de apariție a revistei este aproximativ aceeași, dar mă nemulțumește, la fel ca pe mulți cititori, numărul scăzut de pagini. Sunt destule jocuri, teste și componente hardware care tot apar și se pot umple măcar 150 de pagini.

Am avut o problemă cu demo-ul de la *Dungeon Siege* - când am vrut să instalez jocul mi-a dat eroarea "Setup failed to extract files from D:\MSGAME.CAB". Am și încercat să copiez demo-ul pe hard și când am pornit setup-ul a dat aceeași eroare. Tot legat de CD: filmulețul de la *Neverwinter Nights* nu se vede, doar linii orizontale pe tot ecranul.

Mi-a plăcut mult articolul despre sistemele gata asamblate ("cumpără inteligent"). Sunt încă multe persoane care cumpără astfel de sisteme de la firmele mari, sincer nu înțeleg de ce, numai ca să aibă un abțibild pe carcasă, și se ard și la bani și la performanță. Mai ales acum, când apar o groază de componente noi și performante, ar trebui să existe o bună educație a cumpărătorilor, să nu-și arunce banii pe geam. Este prima dată când vă scriu și, deși sunt fată, îmi plac mult jocurile pe computer, mai ales RPG și action-adventure. Citesc rubrica "Cititorii întreabă, PC Games răspunde" și văd că nici o fată nu a scris nimic. Momentan joc *Gothic*, am auzit ceva zvonuri de *Gothic 2*, am văzut niște screenshot-uri pe Internet, așa că m-am bucurat mult când am citit în acest număr despre el. Anul trecut mouse-ul meu a suferit traume, l-am și schimbat, am jucat *Diablo 2* non-stop, și am terminat *Darkstone*, care deși e mai vechi are o grafică drăguță. Cu strategia nu o am deloc, pur și simplu nu

înțeleg nimic, fie RTS fie TBS, nu-i găsesc distracția.

Un articol comic este și Enciclopedia Lumii Jocurilor, ilustrat cu imagini haioase și pronunțarea fonetică. În legătură cu evenimentele din Germania (elevul care și-a omorât colegii și profesorii), nu sunt de acord cu cenzuri aplicate jocurilor. Sunt o groază de oameni normali care joacă shootere violente și nu cred că asta poate determina o persoană cu un psihic stabil să facă așa ceva. Am jucat și *Serious Sam* și *Undying*, *Quake* și alte shootere, au curs cisterne de sânge virtual dar nu mi-am făcut loc prin școală cu BFG-ul sau cu lansatorul de rachete. Nu cred că jocurile trebuie să fie învinuite pentru faptele unui om labil psihic, televiziunea și știrile de la ora 5 de la Pro TV au impact mult mai puternic.

Sper că nu v-am plictisit cu scrisoarea mea cam lungă, vă voi mai scrie, dar în următoarea lună cred că-mi voi îngropa monitorul că mă așteaptă bacul.

Cu drag,
Maddy

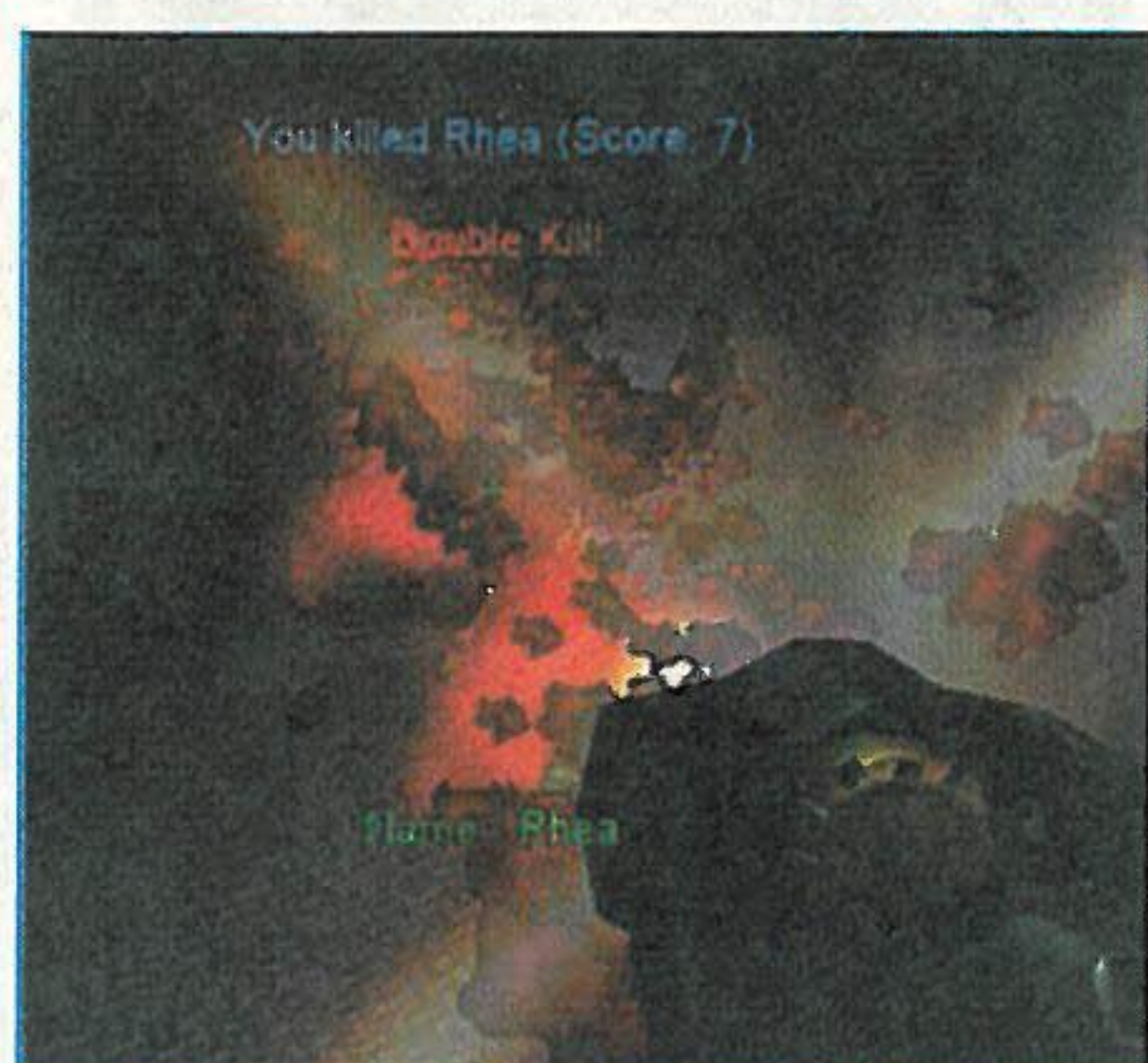
Scumpa noastră Maddy,

Ne bucurăm nespuse să avem și CITITOARE fidele, mai ales că ești o gamerită îndrăcită, exact pe gustul nostru. Paginile sunt cam puține, cei drept, dar calitatea lor este crescândă. Ne cerem scuze pentru demo-ul *Dungeon Siege*, se pare că a intervenit o eroare la scrierea master-ului. Filmulețul de la *Neverwinter Nights* este OK,

trebuie doar să îți instalezi un DivX mai nou. Părerea noastră despre sistemele gata asamblate o cunoști deja. Din nefericire, cumpărătorul român nu prea este educat în domeniu, astfel că sfatul unei firme mai mare este lege pentru ei. Despre *Gothic 2* vei mai auzi de la noi, te asigur. Văd că ești RPG-istă hardcore, lucru rar printre fete, pe care le sperie primul inventar mai complex. Totuși, cu strategia nu ești pe felie. Nici o problemă: îți scrie unul care în afară de *Starcraft* în rețea nu prea gustă mutatul trupelor de ici colo. Bate palma!

Suntem încântați că Enciclopedia Lumii Jocurilor este pe placul cititorilor (poate trimiteți și voi o definiție, două, că imagini găsim noi), fapt pentru care și-a câștigat pagina permanentă în revistă. Mini-editorialul despre violența în jocuri nu a formulat păreri tocmai pentru a auzi de la voi astfel de opinii. Într-adevăr, un copil sănătos psihic nu va fi "infectat" de aceste jocuri. Astfel de titluri pot cel mult să amplifice o labilitate psihică preexistentă. Cât despre mine, oricât m-ar enerva cineva, nu duc instinctiv mâna spre holster-ul pe care nu-l am. După cum spui, știrile horror de la ora 5 fac mai mult rău decât *Medal of Honor* sau *GTA3*.

Îți urez spor la săpat (mai ales dacă ai un monitor de 21") și fie ca patronul jocurilor PC să vegheze asupra ta la BAC!



[...] Acum mai am să vă zic și despre revistă... e chiar cool revista voastră. Nu am citit până acum nici un număr. Chiar dacă am văzut-o prin magazine preferam să cumpăr Level deoarece e mai ieftină. Asta pentru că nu am destule fonduri...

Am împrumutat numărul 5/2002 de la un prieten și mi-am dat seama că face toți banii (no bullshit) și am citit tot felul de sugestii ale fanilor înrăiți ai revistei PC Games. Eu nu prea am nimic de spus

deoarece nu am citit mai multe numere ca să-mi fac o idee obiectivă. OK, să revin... vreau să-mi spun părerea în legătură cu articolul despre Unreal Tournament 2003.

UT e jocul meu preferat, chiar dacă unii comentează și zic că Quake 3 e mai fain. UT rămâne adevăratul joc deoarece nu a avut parte de așa mare tam-tam la lansare și nu a avut prea mulți adepți, dar obiectiv vorbind, e mult mai cool, deoarece action-ul e mult mai antrenant, "boții" sunt mult mai deștepți și mai neiertători, cel puțin în modul godlike cu auto adjust level bifat. Culoarele sunt mult mai realiste și nu-s așa stridente față de Quake 3, iar armele sunt mult mai atractive și aici vroiam să ajung. Arma mea preferată în UT este flak canon-ul, cu ea killăresc multă lume în orice hartă, mai ales

Concurs - FIFA World Cup 2002

Câștigătorul concursului din numărul trecut este Vlad Dan Ciprian din Târgu Mureș.



Liandri Core, care e preferata mea. După cum s-a spus în articolul despre UT 2003, flak canon-ul va trage la o distanță mai mică și mai greoi, la normal și la alternate fire. Fii asta ar însemna să-și piardă toată atracția. Și așa lua destul de puțină viață când nimereai inamicul la distanță (ceea ce e foarte greu), plus că se scoate bunny-hop-ul, plus că rocket launcher-ul va avea numai 3 rockets. Asta înseamnă că acum vei fi un sitting duck așteptând să fii frag-uit. Mi se pare nașpa ideea, deoarece punctul forte al jocului era mărirea dexterității playerului și

viteza de reacție a acestuia la atacul inamicului. Fii acum, dacă nu mă mai pot feri cu niște bunny-hop-uri voi fi frag-uit foarte ușor cu un headshot. Înțeleg că va fi mai greu cu noile modificări ale armelor, dar totuși nu mi se mai pare așa antrenant cum e UT. [...] După ce ați scris voi, sper ca la UT 2003 game-play-ul să rămână același, cu toate că știu că se va schimba destul de mult. Dar sper că înspre bine, cel puțin pe gustul meu.

Mulțumesc, Andrei a.k.a. kiwi
(a se citi chivi)

Completați chestionarul și feedback-ul de pe verso și aveți posibilitatea să câștigați un joc Medal of Honor: Allied Assault. Data limită a expedierii: 15 iulie 2002 (data poștei).



DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 15 iulie.

CHESTIONAR PC Games iunie-iulie/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

7. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

HARDWARE

8. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii aveți?

Nume/Prenumele:

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1.
2.
3.

17. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1.
2.
3.

18. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronică Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

19. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC
☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

20. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

21. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru
☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

22. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

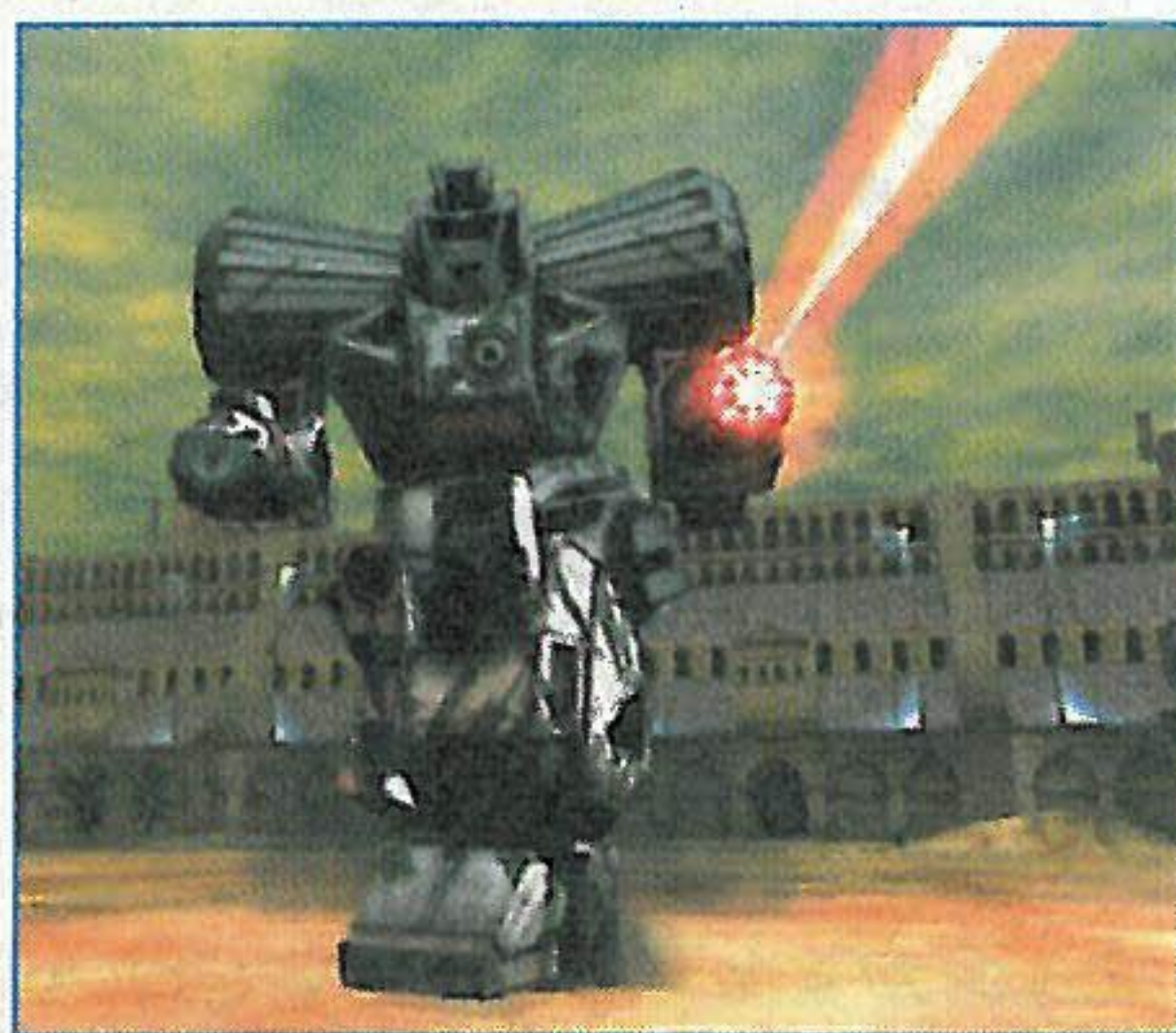
23. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

Dulcele meu kiwi,

A fost musai să-ți "operăm" scrisoarea enormă, cu atât mai mult cu cât hazardul a făcut ca eu să urmăresc emisiunea de profil pe postul Prima, unde deja spuneai că ți-ai cumpărat placa grafică pentru care ai cerut recomandarea noastră. Acuma, despre UT 2003 să știi că ți-ai format o părere cam eronată, poate din pricina faptului că nu știi să-ți definești așteptările. Dacă producătorii ar respecta doleanțele tale, am ajunge să jucăm în loc de UT 2003 același UT pe care îl știm cu toții. De fapt, tu ai vrea să nu se schimbe mai nimic în joc, însă, pentru ca un joc să fie revoluționar, cred că înțelegi ce modificări trebuie să apară în toate aspectele sale. Tu spui că ești dezamăgit de felul în

care va funcționa arma ta preferată, flak cannon (care îmi place și mie), dar poate că te vei îndrăgosti la fel de tare de o alta. Sfatul meu este să nu te grăbești cu supărarea. Nu este posibil ca UT 2003 să nu fie extraordinar!



Dragă PC GAMES,

Sunt fanul vostru și vreau să vă mulțumesc pentru răspunsul cu MOH-ul din numărul trecut. THANKS! Fiind un jucător înrăit

de MECHWARRIOR am început să joc ultima parte a jocului. Am descoperit multe lucruri noi însă am dat peste o problemă pe care nu am întâlnit-o în MECH3, care pare nesemnificativă însă deranjează vizibil. Torso-ul robotului coboară în continuu chiar dacă stau pe loc sau mă mișc și nu mai pot ochi aproape deloc cu mouse-ul pentru că trebuie să țin torso-ul drept și nu pot să-l ridic să trag în aer. Fac apel la oricine din redacție care a jucat jocul și a găsit cumva o soluție în „Option-ul” jocului sau oriunde altundeva. PLEASE!

Revista este beton. Țineți-o tot așa.

Cu multă stimă și respect, al vostru fan Bogdan!

Ciao fane Bogdane,

Să știi că nu sunt mulți amatori de Mech în România, jocul fiind nițel cam dificil. Trebuie să recunosc că nici eu nu am jucat la greu Mech4: Vengeance (fă-ți rost și de pack-ul Black Knight), nefiind atras de acest gen. Despre bug-ul semnalat de tine nu am întâlnit nicăieri ceva scris (am intrat pe toate site-urile Mech, pe DLH, forumuri), dar am văzut recomandarea producătorilor, care au scos o "erată" pentru majoritatea bug-urilor lui Mechwarrior 4. Este vorba de al treilea patch, versiunea 2.0, pe care îl găsești la adresa www.mechwarrior4.com și are 13 Mb.

Succes!

FEEDBACK

1. Doresc să evaluez următorul joc (unul singur):

- ☐ GTA3 ☐ Sudden Strike 2
☐ Morrowind ☐ Tony Hawk`s Pro Skater 3

2. Te rugăm să evaluezi cu note următoarele aspecte ale jocului ales:

- Grafică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Animatie
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Muzică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Efecte de sunet
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Comentariu și voci
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Control
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Inovații
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Accesibilitate pentru începători
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Motivație de durată
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Grade de dificultate echilibrate
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Multiplayer
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- ☐ Nu am probat

3. Ce alte jocuri asemenea ai mai jucat?

1. _____
2. _____
3. _____

4. Ce ți-a plăcut cel mai mult la acest joc (cel ales la întrebarea 1)?

1. _____
2. _____
3. _____

5. Ce ți-a plăcut mai puțin sau deloc la acest joc?

1. _____
2. _____
3. _____

6. Ce ți-ai dori de la seria următoare a jocului?

1. _____
2. _____
3. _____

7. Ai recomanda acest joc și altcuiva?

- ☐ Da ☐ Nu

8. Ce ți-ai dorit din totdeauna să-l întrebi pe producătorul jocului?

- _____

9. Comentariul tău privitor la joc (redacția își rezervă dreptul de a prescurta textul; în caz de nevoie folosește o pagină suplimentară):

- _____

10. Care-i jocul tău preferat în prezent?

- _____

11. Ce joc aștepti cel mai mult?

12. Pentru care joc ai dori Tips&Tricks?

13. Cărui designer/producător ai dori să-i luăm interviu?

14. Care din următoarele genuri vă interesează (mai multe răspunsuri posibile)?

- ☐ Strategie de construcție
☐ Simulator economic
☐ RTS
☐ Joc de tactică
☐ TBS
☐ Ego-shooter
☐ Shooter tactică
☐ Acțiune SF
☐ Action-adventure
☐ Simulator militar
☐ Jump&Run
☐ Adventure
☐ RPG
☐ Action-RPG
☐ Online-RPG
☐ Fotbal
☐ Sporturi americane
☐ Simulatoare de sport
☐ Simulatoare de motociclete
☐ Curse

It's Max Payne!



Entuziasmul cu care gamerii de pretutindeni au întâmpinat apariția jocului de acțiune **Max Payne** este pe deplin justificat. Dotat cu o grafică de zile mari, construită pe baza unui scenariu interesant, oarecum tipic pentru mai toate filmele și nuvelele polițiste recente, el s-a impus rapid în topul iubitorilor de aventuri virtuale. Însă nu problema clasamentelor ne interesează aici, ci chestiunea timpului de joc, aspect care ni se pare că a fost soluționat în **Max Payne** într-un mod cu adevărat inedit, întemeiat fiind pe o altă „filosofie” decât cea cunoscută până acum în lumea game-designerilor.

Când mă întâlnesc cu prieteni pasionați, și ei, de jocurile electronice, unul dintre subiectele de discuție „rituale” este jocul ideal. După ce ne povestim ultimele experiențe gameristice, constatând calitățile dar și defectele diferitelor titluri probate, ajungem, inevitabil, la întrebarea: „Cum ar trebui să arate un joc cu adevărat cool?” După multe, foarte multe discuții, am sintetizat o formulă simplă, ce poate fi utilă în aprecierea tuturor produselor pe

care ni le oferă diverșii producători. Să vedem deci cum ar trebui să arate „jocul ideal”.

În primul rând este absolut necesar un subiect bine elaborat, care să nu fie doar pretextul manipulării monotone a unor taste. Creat de autori consacrați sau preluat din romanele clasice literaturii universale, scenariul trebuie să fie fără cusur: bine gândit, populat cu caractere complexe, amorsat printr-o tramă condusă dibaci, desfășurat într-o atmosferă captivantă. E necesară și o anumită veridicitate, evitându-se sincretismul de orice fel (e straniu și complet needucativ să întâlnești amestecați laolaltă amazoane, luptători ninja, cavaleri medievali și roboți din viitorul îndepărtat, sau zei de toate felurile și din toate religiile). Pe baza scenariului va fi selectat genul căruia îi va aparține produsul finit. Evident, suntem întrutotul de acord cu acei critici care insistă asupra unui aspect de prea multe ori ignorat de producători și gameri: un joc bun înseamnă idei bune. Grafica trebuie să fie și ea impecabilă, detaliile de orice tip fiind finisate minuțios de către producători. Pe lângă grafică, un rol esențial îl joacă coloana sonoră: încredințată unor muzicieni profesioniști, aceasta trebuie creată ținând cont de ansamblu, prilejuind jucătorilor o gamă echilibrată de sentimente.

Oricum am fi gândit și regândit trăsăturile „jocului ideal”, atunci când treceam la sistematizarea calităților sale un lucru ne-a devenit tot mai evident: toți cei care participam la acest tip de dialog aveam în vedere un joc care, în fond, era un film interactiv. Cum s-ar putea obține un asemenea produs, la performanțe ca cele visate de noi? Discutând aspectul realizării concrete a „jocului ideal”, un lucru ne era întotdeauna clar: va trebui renunțat la numărul mare de ore de joc în scopul sporirii calității unui număr mai mic de secvențe interactive. Pe de altă parte, am realizat că o asemenea soluție este benefică și pentru sănătatea gamerilor, grav amenințată de oboseala acumulată în sutele de ore de joc petrecute de-a lungul fiecărui an. În fond, haideți să ne reamintim că, la urma urmei, un joc nu-i decât o joacă...

După aceste reflecții frugale, să ne întoarcem la **Max Payne**. Jucându-l, am avut acut senzația că o bună parte din gândurile noastre despre „jocul ideal” s-au realizat: iată - ne-am spus - un joc bine

articulat, cu un scenariu captivant (deși prea dur pe alocuri), finisat cum se cuvine și, lucru absolut remarcabil, cu un timp de joc rezonabil: 10 ore. „Doar atât?” s-au întrebat mulți redactori de specialitate. Da! Doar atât. Dacă analizăm conceptul de joc, vom înțelege că producătorii au dorit să ne ofere un produs solid, bine realizat, jucabil într-un timp rezonabil, la fel de rezonabil ca două sau trei ore de film cu Mickey Rourke. Aspectul criticabil constă în absența quest-urilor. Dacă ar fi pus mai puțin accent pe lupte, introducând în schimb câteva enigme verosimile, cu skepsis, așa, a la Sherlock Holmes, cu siguranță că Max ar fi fost mai câștigat. La fel și tinerii gameri, care ar fi fost scutiți de o duzină de scene excesiv de violente, din păcate prea frecvente în lumea jocurilor electronice. Oricum, în ceea ce ne privește ne-am bucura să vedem că și alți producători ne vor oferi produse similare, cu gust artistic și cu miez, scurtând timpul de joc în favoarea calității și a vieții reale, adevărate, care, oricum, nu va putea fi niciodată înlocuită de vreun joc.

ROBERT LAZU

ULTIMA PAGINĂ

În 25 iulie apare

PC Games 8/2002



PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Slatinei, nr. 6, ORADEA

PC Games România

Redactor-șef
Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție
Vasile Giurgiu

Redactori
Erdei Jácint
Ciprian Torj
Dorel Puchianu jr.

DTP

Simona Popa

Colaboratori
Matei Alexandru
Corneliu Dan

Bogdan Gavra
Ionuț Ghionea
Robert Lazu
Marius Tepelea

CD-ROM

Zoltan Kramer

Prepress:

Complar srl.

Producție:

Dorin Onica

Producție CD-ROM:

MC&CD București

Marketing Manager:

Henrietta Balogh

Account Manager:

Mirela Dinică

Tipar:

PAM Grup srl - Oradea

Serviciu abonamente:

Paul Mork

tel: 0259-441.523

www.pcgames.ro

Distribuție:

BILT Distribution International



Adresa redacției:

PAM Grup srl
Oradea, str. Slatinei nr. 6
Tel. 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail: pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Editura

COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games
România este o publicație editată de PAM Grup srl.
sub licență Computec Media AG 2000.

Materialul editorial din PC Games aparține
ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile
asupra revistei PC Games ediția română aparțin
PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi
preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu
acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile
asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec
Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile
sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialele nepublicate nu se înapoiază.

Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor
și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



Grand Prix 4

Schumacher trece de la o victorie la cealaltă - indiferent dacă are sau nu parte de ajutor exterior. Dacă ai chef de puțină adrenalină, avem ceva pentru tine: **Grand Prix 4** trebuie să se supună testului PC Games.

Warcraft 3

Atunci când perfecționiștii se pun pe treabă, durează uneori ceva mai mult - însă la finele lui iunie poți cumpăra, **Warcraft 3**. În cadrul unui test beta Online, cu peste 5.000 de participanți, game-ul a fost optimizat permanent astfel

încât nici una dintre cele patru rase să nu aibă vreun avantaj în cadrul modului multiplayer. Blizzard dorea să afle dacă și cum este acceptat noul engine grafic de către fani - trebuie amintit faptul că trecerea la tehnologia 3D este o premieră pentru această firmă de succes. În numărul 8/2002, PC Games oferă tuturor fanilor acestei legendarie serii un pachet complet, și anume: un mega test - inclusiv testcenter, care nu va lăsa nici o întrebare fără răspuns (inclusiv toate informațiile despre Battle.net și modul multiplayer) și hărți noi. Unde altundeva primești

atât de multe informații despre **Warcraft 3**?

Neverwinter Nights

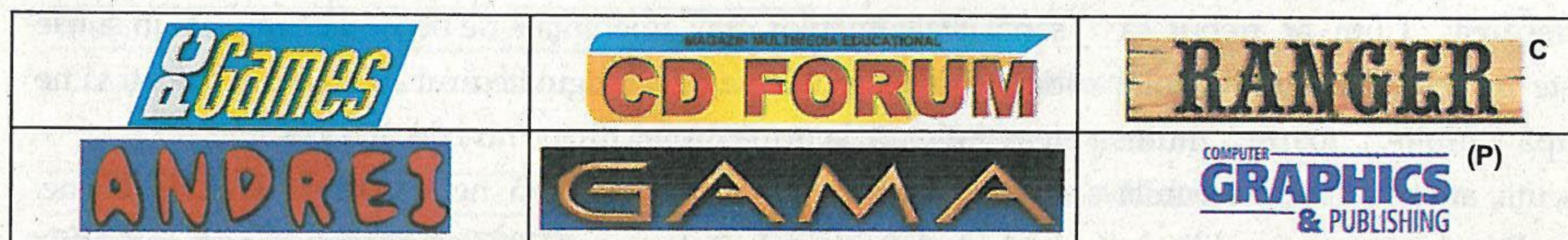


Faptul că **Morrowind** este cel mai jucat RPG în ultima lună rămâne pentru realizatorii lui **Baldur's Gate 2** o uriașă provocare. Dacă se țin de termenele promise, luna viitoare pot să-și ia revanșa.



Chiar dacă vara e atât de fierbinte încât se topește asfaltul, noi vă invităm să ne trimiteți propunerile voastre pentru conținutul numărului special PC Games care va apărea în decembrie 2002.

PAM Grup S.R.L. editează următoarele publicații:



Președinte: Dorel Puchianu, Tel. 093-25.28.22

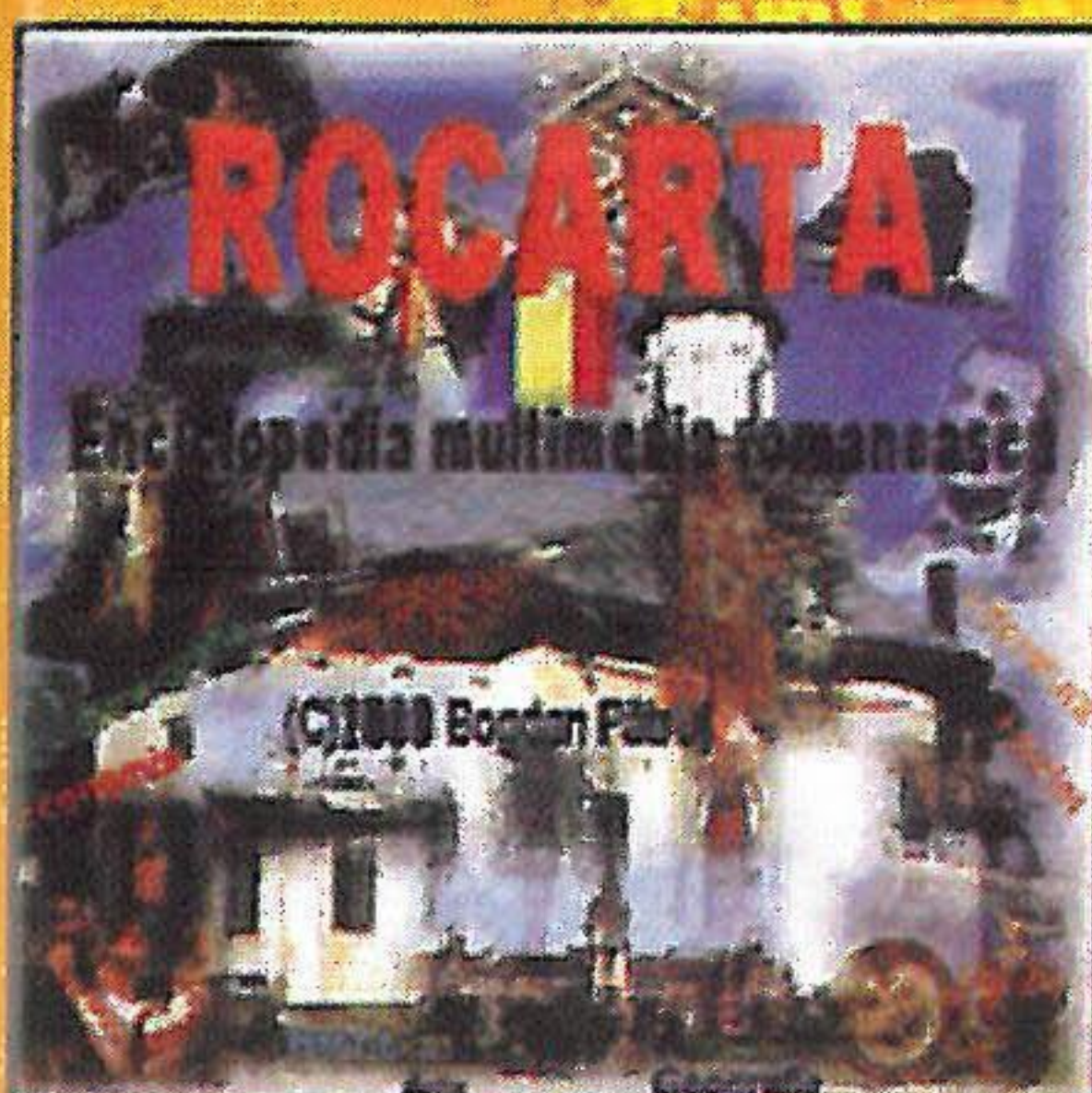


MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCATIONAL anul II, iunie-iulie 2002

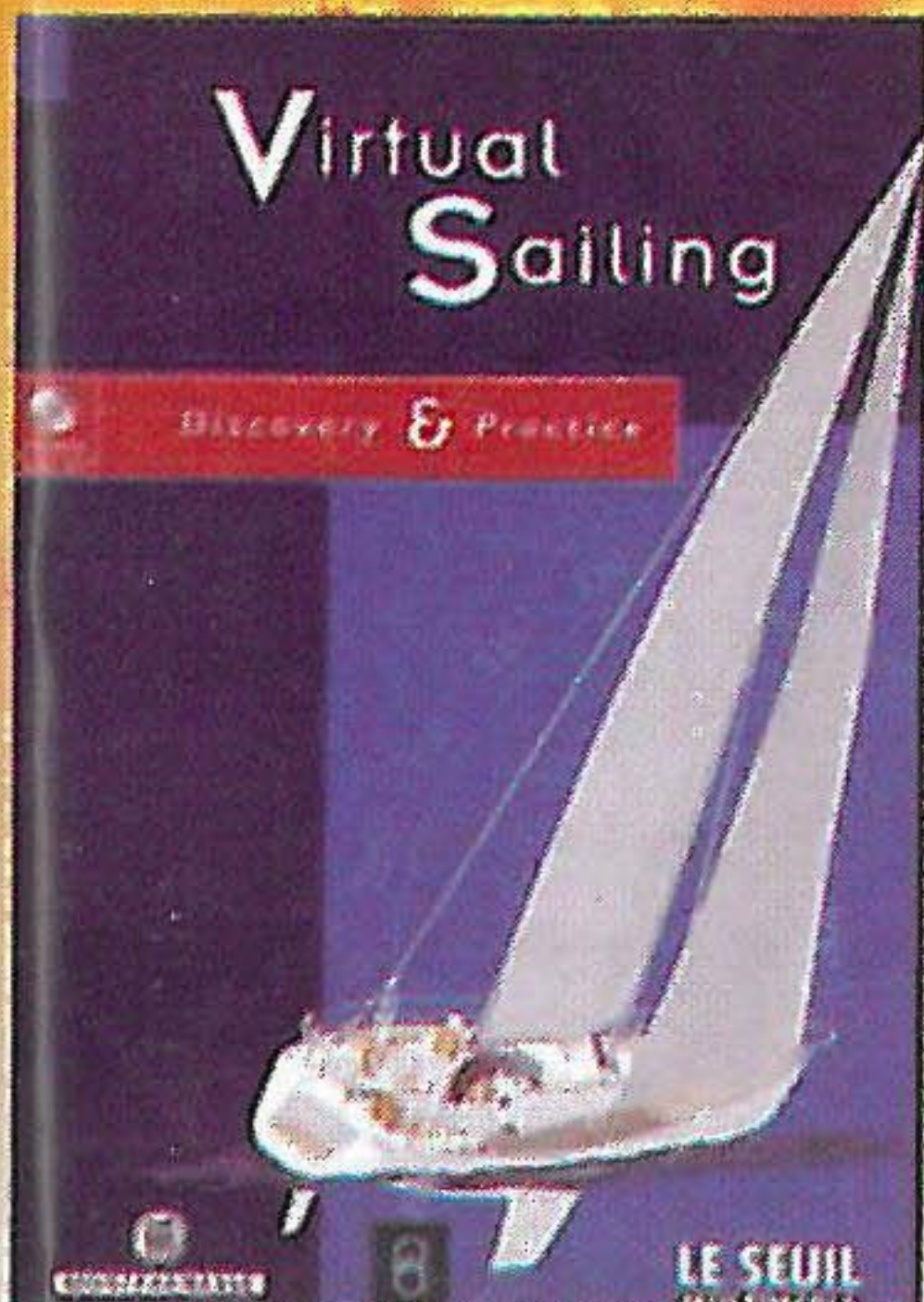
CD FORUM

**DOAR
49.900 Lei**

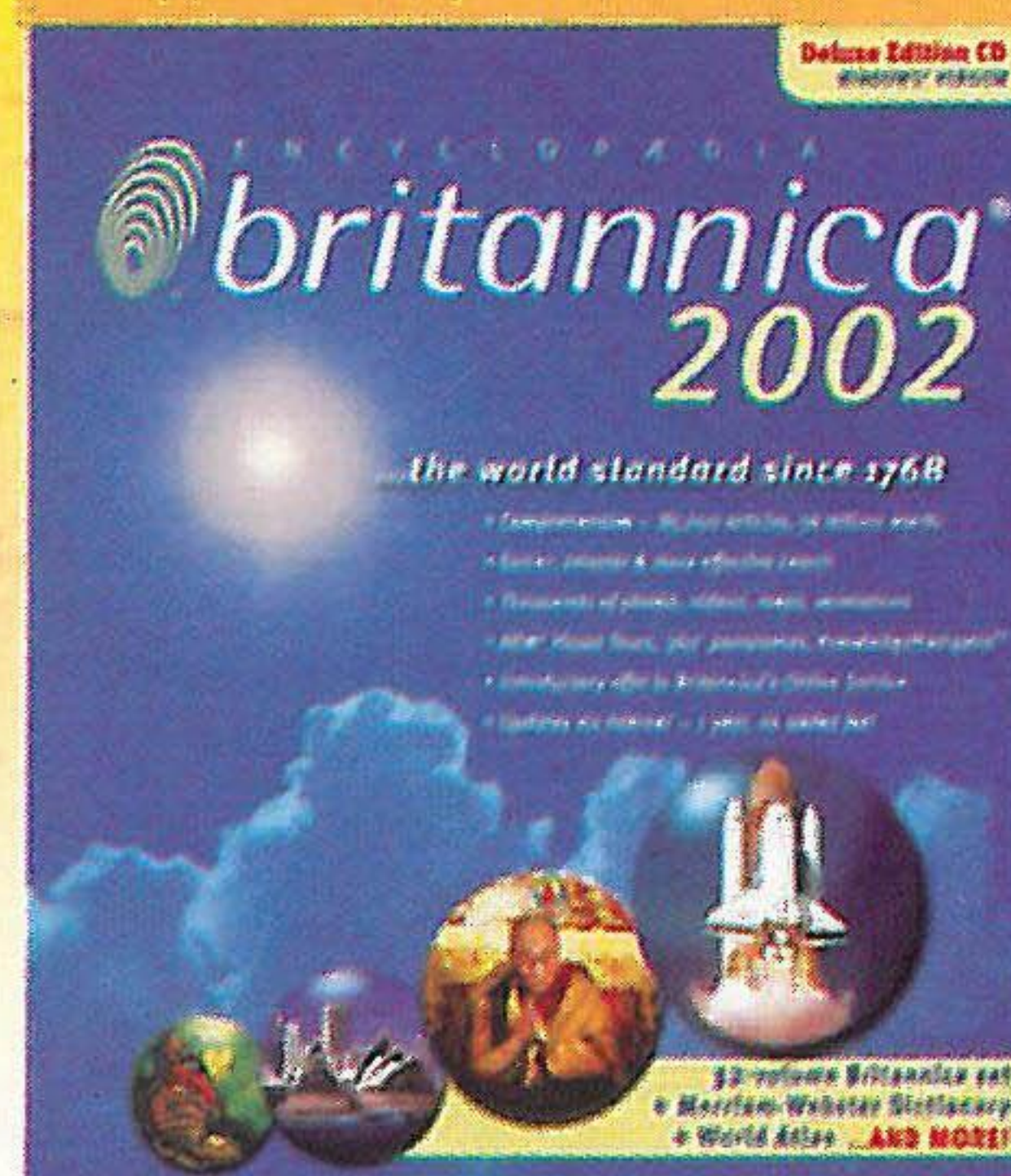
SOFTUL LUNII



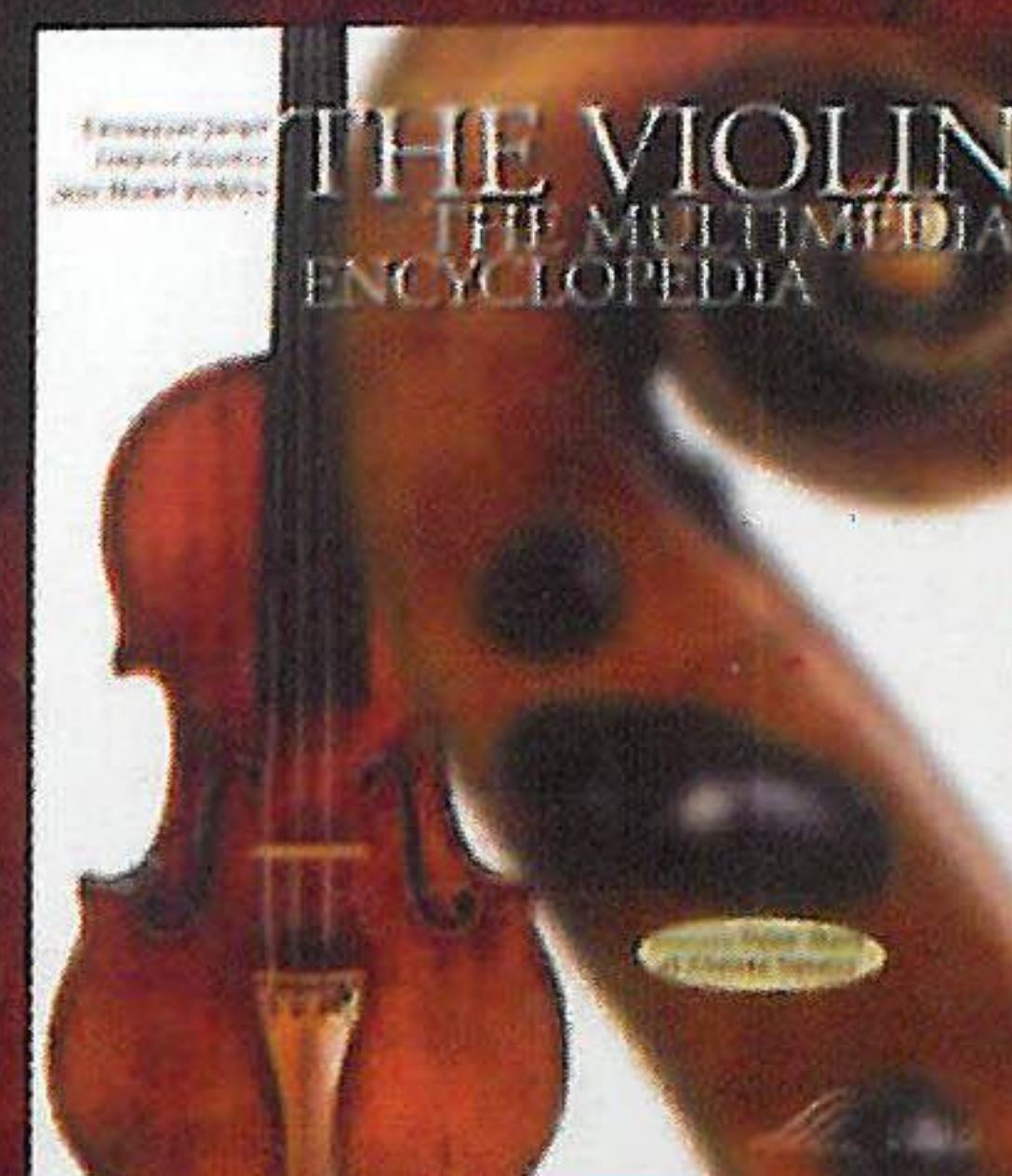
**Enciclopedie
multimedia
despre români
și România**



**Noțiuni de
marinărie și
navigare virtuală**



**Varianta digitală
a celebrei colecții
de referință Britannica,
adusă la zi**



**Un ghid complet despre vioară,
dar și despre lutieri, violoniști,
compozitori și muzică**

Concurs

**britannica
2002**

bitdefender
secure your every bit

ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TĂ? AI MARE NOROC:
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ
DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU
ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE
GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ
AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU
TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA
PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS LINK

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100